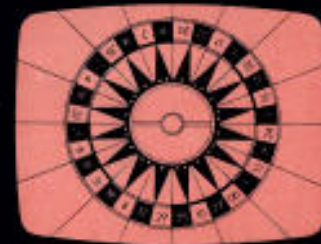
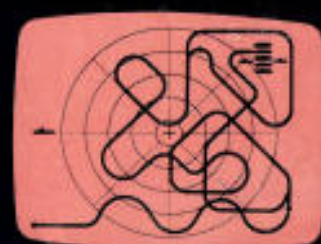
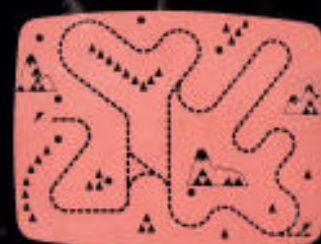
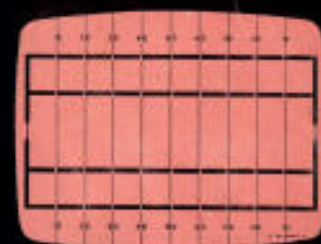
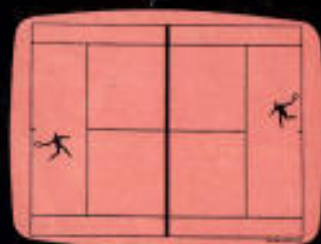


ODISEA
ODISEA
ODISEA
ODISEA
ODISEA
ODISEA



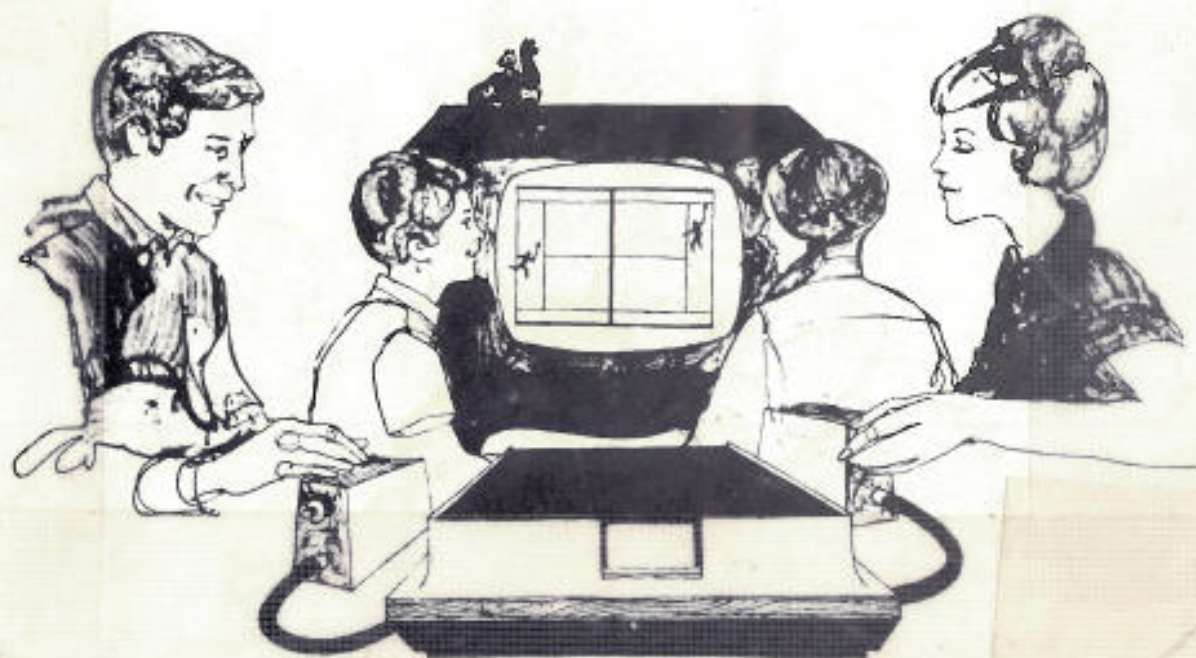
Magnavox

INSTRUCCIONES PARA INSTALACION Y REGLAS DE JUEGO

ODISEA

* ODISEA ES UNA MARCA REGISTRADA POR LA COMPAÑIA MAGNAVOX

**Una experiencia
de juego y aprendizaje
totalmente nueva
para personas de cualquier edad**



ODISEA

EL JUEGO ELECTRONICO DEL FUTURO

Ahora ODISEA es suyo y de su familia para disfrutarlo; para quedar fascinado con él y aprender de él. Permitanos platicarle de este juego. . .

ODISEA es un simulador electrónico de juegos que se conecta fácilmente a cualquier televisor de 43 cms. a 63 cms. (17 a 25 pulgadas) en diagonal —ya sea de color o blanco y negro. Con ODISEA usted participa en la televisión, no es un simple espectador! La acción emocionante del futbol americano, las emociones del tenis, el reto de las pistas de esquí; todo un mundo deportivo que puede ser reproducido en su propia sala.

ODISEA es pensamiento, acción y reacción. También es una ayuda electrónica para la enseñanza, y lo mejor de todo es que ODISEA hace divertido el aprendizaje. ODISEA es verdaderamente una experiencia integral de diversión y aprendizaje para toda la familia.

ODISEA . . . de MAGNAVOX, un líder en el campo de la electrónica de calidad durante más de sesenta años.

Por favor lea cuidadosamente las instrucciones de instalación en las próximas páginas para asegurarse de su completa facilidad de operación. Una vez que haya usted conectado ODISEA a su televisor, le sugerimos que primero juegue "Ping Pong", ya que es el juego básico de ODISEA, diseñado para que usted se familiarice con los controles. ¡Diviértase!

INDICE

INSTRUCCIONES DE INSTALACION

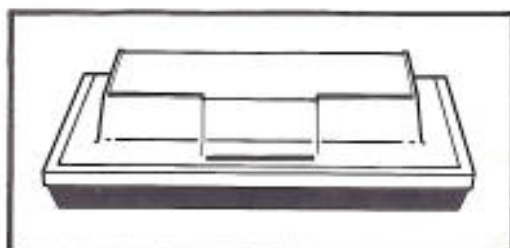
	PAGINA
Unidad de Control Maestro	4
Baterías Selector de Canal y Conexión para	
Corriente Eléctrica Externa	4
Conexión de los Manipuladores	4
Conexión del Cable Maestro	4
Conexión del Selector Antena-Juego	5
Ajuste del Televisor	6
Inserción de la Tarjeta Maestra	6
Los Manipuladores	7
Control Vertical	7
Control Horizontal	7
Botón "Reset"	7
Control "English"	7
Aprendiendo a jugar	8
Pantallas de Juego	9
El cuidado de su ODISEA	9

REGLAS DE JUEGO

	PAGINA
Ping Pong	10
Tenis	11
Futbol Americano	13
Hockey	19
Ski	21
Submarino	23
Gato y Ratón	24
La Casa Embrujada	25
Analógico	27
Ruleta	29
Vólibol	32
Simón Dice	33
Lista para Verificación	
de Funcionamiento	34
Juegos y materiales adicionales	35
Garantía	35

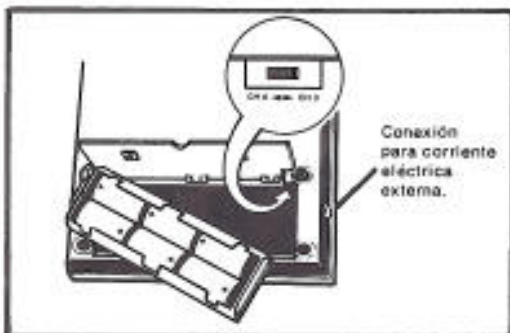
INSTALACION

PARA CONOCER SU ODISEA



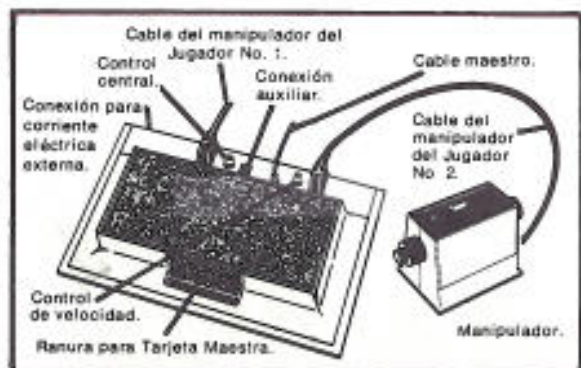
Su unidad de control maestro . . . es el corazón de Odisea. Contiene toda la electrónica necesaria para jugar los muchos juegos que se proporcionan. Su funcionamiento es similar al de una estación de televisión que envía señales a su receptor de televisión.

Baterías . . . son las utilizadas para impulsar su Odisea. Quite la tapa del compartimiento de pilas resbalando los retenes en la dirección que indican las flechas. Coloque las 6 baterías (tipo C) incluidas con su Odisea en el porta-baterías, como se muestra.



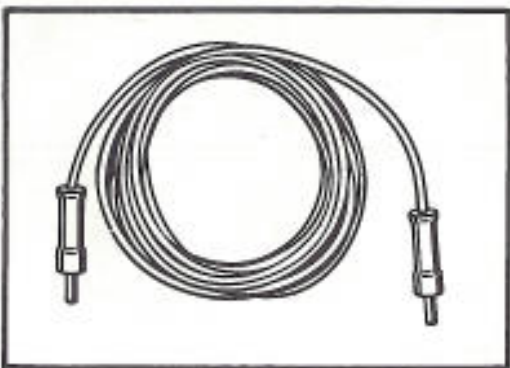
Selector de canal . . . está situado dentro del compartimiento de baterías para seleccionar ya sea el Canal 3 o el Canal 4. Este selector normalmente es colocado en la fábrica en la posición Canal 3. Si hay una estación de televisión operando el Canal 3 en el área donde usted vive, mueva el interruptor a la posición Canal 4. Para futura referencia anote aquí el canal que está empleando en su Odisea:

La conexión para corriente eléctrica externa (External Power) . . . puede ser utilizada para conectar a su unidad un adaptador de suministro de potencia externa de 9 voltios opcional, en vez de utilizar pilas. Este adaptador se puede adquirir con su distribuidor local.

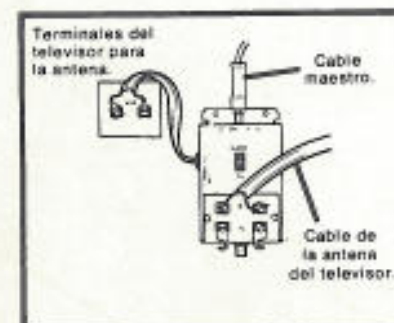
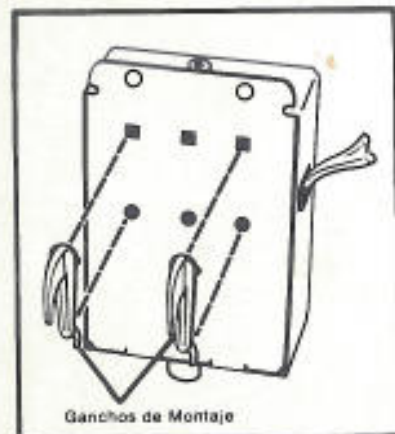
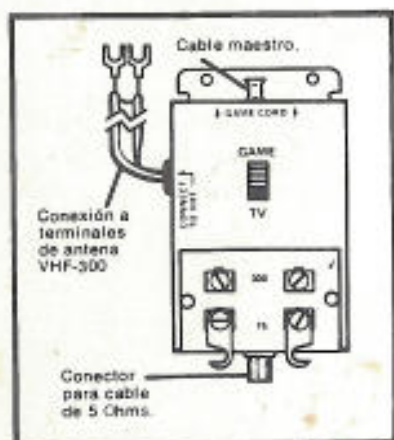


Conexión de los cables de los manipuladores y el cable maestro.

Conecte los cables de cada Manipulador en la Unidad de Control Maestro como se ilustra. Los dos Manipuladores son idénticos; sin embargo, el Manipulador conectado al enchufe "Player 1" se llamará Manipulador del Jugador Número 1 y la que está conectada al enchufe "Player 2" se llamará Manipulador del Jugador Número 2.



EL CABLE MAESTRO se utiliza para conectar la Unidad de Control Maestro al SELECTOR ANTENA-JUEGO en la parte superior de éste.



CONEXION DEL SELECTOR ANTENA-JUEGO

EL SELECTOR ANTENA-JUEGO se proporciona como un elemento conveniente que le permitirá a usted seleccionar ya sea Odisea o ver las emisiones normales de televisión, sin tener que estar alterando las conexiones de la antena. Después de instalado, simplemente se mueve el selector a la posición de "game" (Juego) para ODISEA . . . o a la posición TV para ver las emisiones normales de televisión.

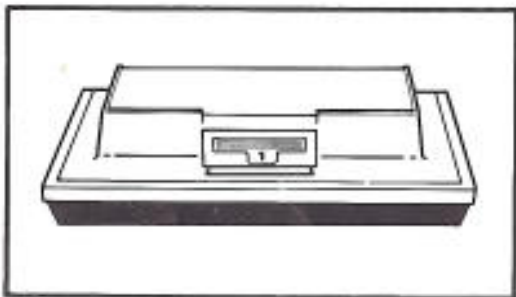
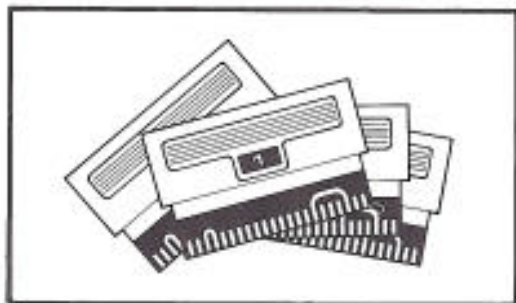
Se proporcionan 2 GANCHOS de MONTAJE para colgar convenientemente el SELECTOR ANTENA-JUEGO en la parte de atrás de su televisor. Normalmente bastará con un solo gancho en las perforaciones del centro del SELECTOR ANTENA-JUEGO. Después de instalar el gancho pase el extremo por uno de los agujeros de ventilación de la parte de atrás de su televisor próximo a las conexiones de la antena.

Localice las terminales de antena VHF en la parte de atrás de su televisor. Desconecte el cable de antena VHF y conéctelo al SELECTOR ANTENA-JUEGO como se muestra en la ilustración. Conecte las guías del SELECTOR ANTENA-JUEGO a las terminales VHF-300. Ahora el SELECTOR ANTENA-JUEGO está conectado permanentemente a su televisor. (Cuando cambie de Juego a TV, cerciórese que la palanca del selector esté en la posición extrema; no lo deje al centro, pues no obtendrá un funcionamiento adecuado).

Se puede adquirir selectores ANTENA-JUEGO adicionales con su distribuidor MAGNAVOX local, para que pueda instalar usted uno en cada televisor de su casa.

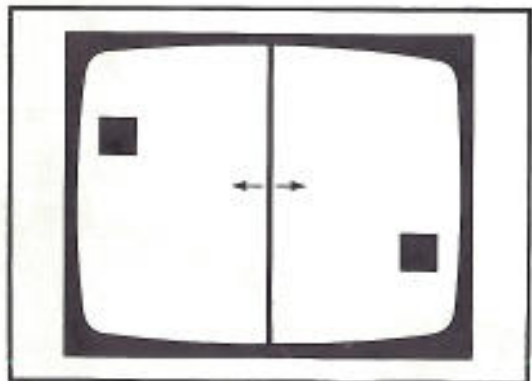
EL AJUSTE DE SU TELEVISOR

Antes de continuar, ponga el selector ANTENA-JUEGO en la posición TV y encienda su televisor. Seleccione un canal conocido, que esté en operación y ajuste su televisor como lo hace normalmente para ver programas.



Ahora, ponga su televisor en el Canal (3 ó 4) en el cual se jugará ODISEA. Conecte ahora el Cable Maestro en la parte superior del SELECTOR ANTENA-JUEGO. Inserte la Tarjeta Maestra No. 1 de "Ping Pong" en la Ranura que se encuentra en la Unidad de Control Maestro y presiones hacia abajo con firmeza hasta que esté completamente insertada. El número 1 de la tarjeta debe quedar hacia afuera. La TARJETA MAESTRA actúa como un interruptor de potencia para la Unidad de Control Maestro de tal forma que ahora se está enviando una señal a su receptor de televisión. Por lo tanto es muy importantes que usted quite la TARJETA MAESTRA después de jugar, para que la energía de las baterías no se agote.

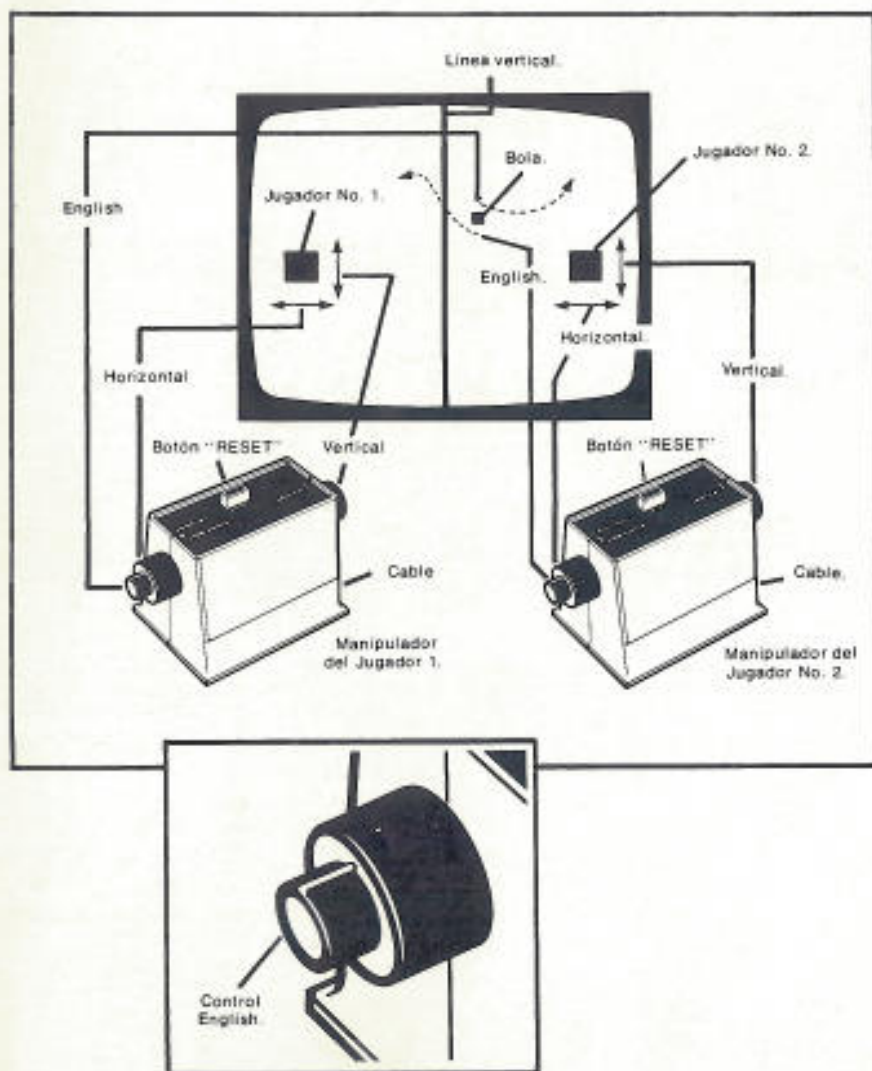
Verá usted una línea vertical blanca desde arriba hasta abajo de su pantalla y posiblemente uno o dos pequeños cuadros blancos. Si es necesario ajuste la Sintonía Fina de VHF del televisor, hasta que esta línea vertical esté recta y clara. También ajuste los controles de Brillantez y Contraste de su televisor para lograr una raya blanca brillante contra un fondo gris oscuro.



EL CONTROL CENTRAL (CENTER) DE LA UNIDAD DE CONTROL MAESTRO deberá ser ajustado hasta que la línea vertical esté al centro de la pantalla del televisor como se muestra a la izquierda.

LOS MANIPULADORES DE LOS JUGADORES

Las perillas en los Manipuladores de los jugadores se usarán para controlar la acción que se esté llevando a cabo en la pantalla de su televisor. El grabado inferior muestra cual es la acción cuando se usa la Tarjeta Maestra No. 1.



VERTICAL. El control Vertical siempre causará que el jugador se mueva hacia arriba o hacia abajo. Con el cable al lado derecho y el manipulador frente a usted, el girar la perilla hacia afuera de usted causará que el jugador se mueva hacia arriba; al girar la perilla hacia usted el jugador se moverá hacia abajo.

HORIZONTAL. El control Horizontal siempre causará que el jugador se mueva a la derecha o a la izquierda. Con el cable del lado derecho y el manipulador frente a usted, el girar la perilla hacia afuera de usted causará que el jugador se mueva a la izquierda; al girar la perilla hacia usted el jugador se moverá a la derecha.

RESET. El oprimir y soltar el Botón Reset hará aparecer la Bola en la pantalla de televisión. Si recién se ha insertado la Tarjeta Maestra No. 1, el oprimir el botón Reset del Jugador 2, deberá causar que la Bola aparezca en la pantalla, moviéndose hacia la izquierda. Durante el juego, el Botón Reset del Jugador 1 causará que la Bola aparezca, si la Bola desapareció en el lado izquierdo de la pantalla; y el botón Reset del Jugador 2 causará que la Bola aparezca si la Bola desapareció en el lado derecho de la pantalla. El efecto de los botones Reset cambiará con algunas de las Tarjetas Maestras. Las reglas para cada juego le dirán cómo usar los botones Reset.

ENGLISH (efecto). El control English afecta solamente a la Bola. Cuando la Bola va de derecha a izquierda, solamente el Control English del Jugador 2 afectará a la Bola. El control English hará mover la Bola hacia arriba o hacia abajo, dependiendo de la rotación de la perilla de control. La desviación de la Bola será mayor, mientras más se gire la perilla. Para su comodidad en determinar el centro aproximado de este control English, la perilla tiene un indicador realzado. Este indicador debe estar en la posición central hacia arriba, cuando es regresada la Bola a la pantalla.

APRENDIENDO A JUGAR

Los siguientes pasos explican el uso de todos los controles. Practique el uso de los controles como se describe y después pase a la Sección "Reglas de Juego" de este folleto para aprender a jugar cada uno de los muchos que vienen incluidos con su Odi-sea. Algunos de los juegos no utilizarán los controles de la manera que se indica en seguida, pero los movimientos básicos serán similares. Las Reglas de Juego explican el uso de los controles para cada juego.

1. Quite la Tarjeta Maestra No. 1 y vuelva a insertarla. Esto limpiará el circuito y permitirá que los próximos pasos se realicen en secuencia. La Tarjeta Maestra No. 1 es la Tarjeta Maestra para el Ping Pong, juego básico de ODISEA.

2. Gire el control de VELOCIDAD (speed) de la Unidad de Control Maestro al máximo a la izquierda. Así el juego será jugado a la mínima velocidad. Conforme adquiera usted más habilidad, gire el control de VELOCIDAD más hacia la derecha para aumentar la velocidad de movimiento de la Bola.

3. Una persona deberá seleccionar el Manipulador del Jugador 1 (Player 1) y otra el Manipulador del Jugador 2 (Player 2). Un manipulador deberá estar frente a cada jugador, el cual tendrá su mano derecha en el control VERTICAL y su mano izquierda sobre el control "ENGLISH".

4. Ambos jugadores deberán girar sus controles VERTICAL Y HORIZONTAL para situarse en la pantalla —el Jugador 1 a la izquierda al centro aproximadamente a 5 cms. del extremo izquierdo de la pantalla; el Jugador 2 a la derecha al centro, también aproximadamente 5 cms. del extremo derecho de la pantalla.

5. Ambos jugadores deberán colocar sus controles English con el indicador realzado de la perilla en posición central hacia arriba.

6. El Jugador 2 presionando su botón RESET, hará que la Bola aparezca en la pantalla moviéndose hacia el Jugador 1. Entonces el Jugador 2 deberá girar

su control English para hacer que la Bola toque al Jugador 1.

7. El Jugador 1 no deberá hacer nada hasta que sea tocado por la Bola. Si la Bola toca al Jugador 1, la Bola inmediatamente regresará moviéndose hacia el Jugador 2. Si la Bola no toca al Jugador 1, la Bola se saldrá de la pantalla. Entonces el Jugador 1 deberá oprimir su botón RESET y la Bola reaparecerá por el lado izquierdo y se moverá hacia el Jugador 2.

8. Entonces el Jugador 1 deberá mover su control English para hacer que la Bola toque al Jugador 2. Si la Bola falla, el Jugador 2 deberá oprimir su botón RESET y los pasos 6, 7 y 8 se deben repetir hasta que la Bola esté rebotando entre los jugadores.

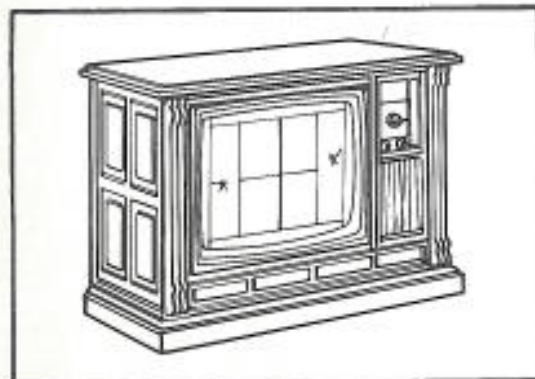
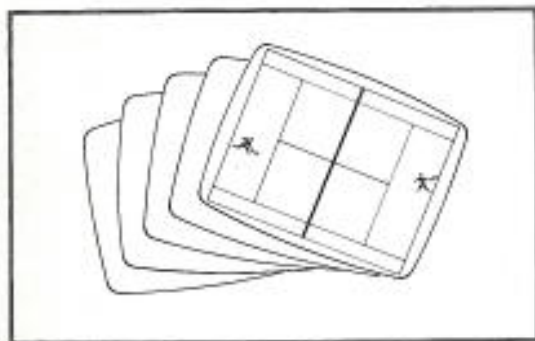
9. Una vez que la bola esté rebotando entre ambos jugadores, cada jugador deberá tomar turnos para moverse hacia abajo o hacia arriba de la pantalla con su control VERTICAL y luego moverse horizontalmente hacia la Bola al venir ésta hacia él.

10. Ahora cada jugador deberá tomar turnos moviendo la Bola con su control ENGLISH mientras que el otro jugador trata de moverse frente a la Bola, utilizando su control VERTICAL.

11. Ahora está usted listo para volear. Cada jugador deberá usar su control ENGLISH para evitar que el otro jugador golpee la bola; y deberá usar su control VERTICAL para tratar de pegarle a la bola. El jugador al que se le vaya la Bola deberá oprimir su botón RESET para traer la Bola otra vez al juego.

12. Si ambos jugadores oprimen sus botones RESET al mismo tiempo, la Bola puede no aparecer, o podrá flotar demasiado cerca del centro de la pantalla. Basta oprimir un solo botón RESET para reanudar el juego normal.

13. Si un control ENGLISH ha sido girado hasta una posición externa y se oprime un botón RESET, la Bola puede estar arriba o abajo del área visible normal. Si esto sucede, regrese el control ENGLISH a la posición central hacia arriba y oprima los botones RESET uno a la vez hasta que la Bola aparezca en la pantalla.



LAS PANTALLAS DE JUEGO

La mayoría de los juegos usarán una de las pantallas de juego que se proporcionan. Se incluyen dos juegos completos de pantallas. El tamaño grande deberá ser usado con los televisores de mayor tamaño. El tamaño mediano está diseñado para aparatos de televisión con pantalla más pequeña. Desde luego que algunos de los juegos se podrán jugar sin las pantallas en aparatos más pequeños.

La electricidad estática normalmente sostendrá la pantalla en posición sobre la pantalla de su televisor. Después de colocar la cubierta en posición sobre la pantalla, de su televisor, use su mano o un trapo suave para emparejarlo en su sitio. Si no hay estática (y esto puede suceder debido a condiciones atmosféricas), las pantallas de juego pueden pegarse a la pantalla del televisor con papel adhesivo. Sin embargo, antes de hacer esto último, pruebe si la pantalla de juego se pega al apagar y encender nuevamente el televisor. Ya que las pantallas de juego están diseñadas para las pantallas de televisión más modernas y rectangulares, quizá desee recortar los bordes un poco para que ajusten mejor.

AHORA ESTA USTED LISTO PARA JUGAR

Seleccione el juego que desee jugar. Las instrucciones completas para ese juego están incluidas en la Sección de REGLAS DE JUEGO.

EL CUIDADO DE SU ODISEA

El equipo de su Odisea ha sido diseñado para proporcionarle muchos años de diversión. Siga los lineamientos generales sugeridos abajo que le ayudarán a mantener su Sistema Odisea en las mejores condiciones de operación.

1. La Caja de Empaque. Las dos mitades de la Caja de Empaque del Juego se han diseñado con un lugar especial para cada pieza de su material de juego. Siempre guarde su material de Odisea en la misma forma en que estaba empacado originalmente.

2. Las Pantallas de Juego. Debe usted mantener las pantallas limpias y sin polvo (pueden limpiarse con un trapo suave), *teniendo especial cuidado de no arrugarlas en ningún momento.*

3. La Unidad de Control Maestro. Tenga cuidado que ningunos objetos extraños sean insertados en la ranura de la Tarjeta de Juego o en las tomas de corriente de los cables. Aún cuando la Unidad de Control Maestro está construida en forma resistente y con materiales fuertes, trate de evitar dejarlo caer o

en alguna otra forma maltratarlo. Limpie el gabinete con un trapo suave húmedo.

4. Los Manipuladores de los Jugadores. Siempre desconecte cada cable de los Manipuladores jalando el enchufe y no el cable mismo. Los Manipuladores tienen topes para evitar la rotación completa y para dar mayor facilidad de juego; por lo tanto no force los controles ni los gire rápidamente contra los topes.

5. Las Tarjetas Maestras. Las Tarjetas Maestras deberán mantenerse limpias y siempre deberán ser manejadas e insertadas de manera que no haya presión lateral alguna. Tenga particular cuidado que la hoja de metal no se maltrate. Si se maltratase esta hoja, no utilice la tarjeta, adquiera una nueva con el distribuidor. *Es importante recordar* que la Tarjeta Maestra también es el interruptor de potencia; por lo tanto debe ser retirada al terminar el juego para evitar un uso excesivo de las baterías.

6. El Cable Maestro. El Cable Maestro puede permanecer conectado al Selector ANTENA-JUEGO. Enrolle el cable y colóquelo detrás del televisor o cuélgelo en el propio Selector ANTENA-JUEGO. Cuando desconecte el Cable Maestro de la Unidad de Control Maestro, tómelo por el enchufe y no por el cable mismo.

REGLAS DE JUEGO

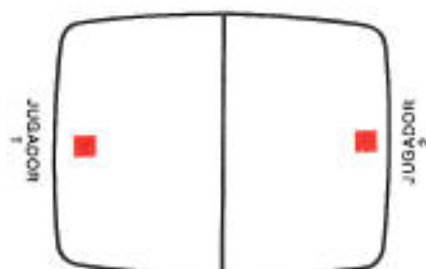
PING-PONG

... El juego básico de Odisea que desarrolla su coordinación electrónica.

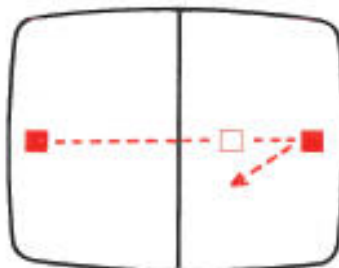
ELEMENTOS DEL JUEGO



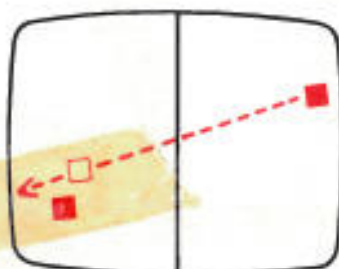
TARJETA MAESTRA No. 1



A



B



C

PREPARACION

1. Inserte la Tarjeta Maestra No. 1 en la Unidad de Control Maestro.
2. Gire el Control CENTRAL de su Unidad de Control Maestro para colocar la línea vertical en el centro de la pantalla.
3. Gire el Control de VELOCIDAD de su Unidad de Control Maestro a la IZQUIERDA, el cual es el ajuste más lento.

MANEJO DE LOS CONTROLES

1. (Ilust. A). Ambos jugadores usan sus controles HORIZONTAL Y VERTICAL para situarse en un extremo de la pantalla, a cada lado de la línea blanca. El jugador que está del lado derecho de la pantalla deberá ser controlado por el Manipulador del lado derecho. A la inversa, el jugador de la izquierda es controlado por el Manipulador del lado izquierdo. Cada jugador debe permanecer en su lado de la red. Ahora su pantalla de TV representa una mesa de Ping-Pong vista desde arriba, con la red al centro y los jugadores de cada lado.
2. Ambos jugadores ajustan su Control ENGLISH con el indicador central hacia arriba.
3. (Ilust. B). Oprima el Botón Reset para poner la bola en movimiento. Cuando la bola rebota en su contrincante, él usa su Control ENGLISH para dirigir la trayectoria de la bola (como se describe más adelante).

NOTA: Al principio puede ser más fácil para usted usar únicamente los controles VERTICAL y ENGLISH para regresar la bola. Conforme adquiere más habilidad, encontrará un mayor reto el utilizar la acción HORIZONTAL.

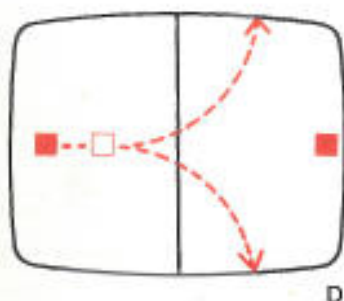
4. Los jugadores deberán volear de un lado a otro hasta que se acostumbren al juego y al uso de los Manipuladores. El Control de VELOCIDAD también debería ser aumentado gradualmente conforme adquiere usted más habilidad.

EL JUEGO

Para iniciar el juego, los jugadores deberán volear la bola para definir quien sacará primero. Para que el voleo sea legal la bola debe cruzar la red tres veces. El jugador que sirve efectúa el saque durante cinco tantos consecutivos, después de lo cual su contrincante es el que hace el servicio para los siguientes cinco tantos. Los jugadores continúan alternándose en el servicio hasta terminar el juego.

PUNTUACION

(Ilust. C). Un jugador anota un punto cuando su contrincante falla su intento por pegarle a la bola. El objetivo es hacer rebotar la bola y dirigirla de tal forma que rebase a su contrincante (hasta salir del lado derecho o izquierdo de la pantalla, como en el grabado).



D

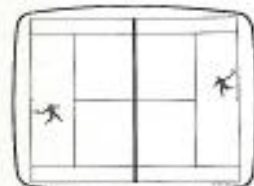
(Ilust. D). Cuando la bola sale por arriba o por abajo de la pantalla, está "fuera de la mesa" y se ha perdido el tanto. El "JUEGO" lo gana el primer jugador que acumule 21 puntos. El margen para ganar debe ser de 2 tantos cuando menos; como por ejemplo 21 a 19; de otra manera se continúa jugando hasta que se logre el margen de 2 tantos.

TENIS

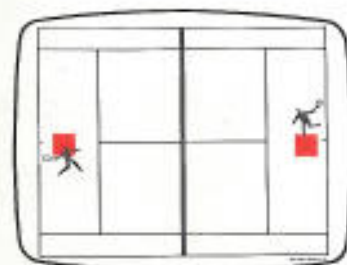
ELEMENTOS DEL JUEGO



TARJETA MAESTRA No. 3

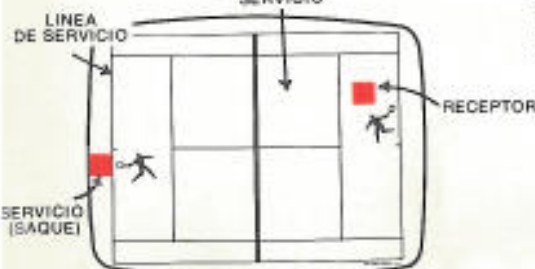


PANTALLA DEL JUEGO



A

CUADRO DE SERVICIO



B

... ¡Toda la emoción de Wimbledon!

Usted está usando reglas oficiales de tenis al efectuar saques, volear y anotar!

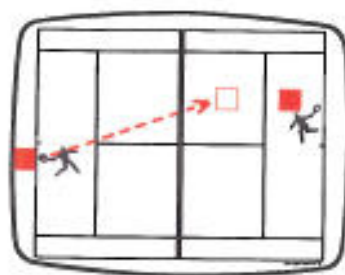
PREPARACION

1. Inserte la Tarjeta Maestra No. 3 en la Unidad de Control Maestro.
2. Coloque la pantalla de TENIS sobre la pantalla del televisor.
3. El jugador que aparece al lado derecho de la pantalla debe ser controlado por el Manipulador del lado derecho. A la inversa, el jugador del lado izquierdo lo controla el Manipulador del lado izquierdo. Cada jugador debe permanecer de su lado de la red.
4. Ambos jugadores ajustan su Control ENGLISH con el indicador central hacia arriba.
5. (Ilust. A). Lleve los jugadores a su posición y oprima el Botón Reset para iniciar el voleo para el saque. Comience voleando a velocidad lenta y gradualmente incremente la velocidad de la pelota al irse acostumbrando al juego.

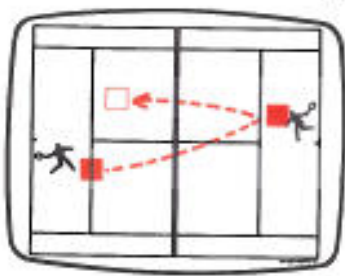
EL JUEGO

Para iniciar el juego, los jugadores deberán volear la pelota para definir quien dará el saque primero. Para que el voleo sea legal la pelota debe cruzar la red tres veces. El último jugador que le pegue a la pelota con éxito sobre la red será el que saque.

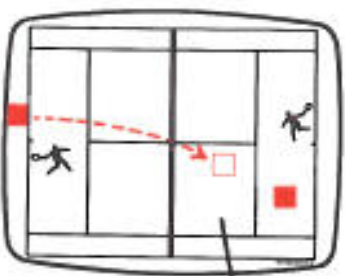
(Ilust. B). La posición de servicio (saque) es detrás y al lado derecho de la línea de servicio del jugador al que le toca sacar. EL RECEPTOR se debe colocar fuera de su cuadro de servicio.



C



D



CUADRO DE
SERVICIO E

(Ilust. C). Para que un servicio o saque sea bueno, la pelota debe caer en el cuadro de servicio. El jugador que sirve tiene dos oportunidades. Si falla en las dos pierde un tanto.

(Ilust. D). Si el saque es bueno, la pelota estará en juego hasta que alguno de los jugadores falle. Después del saque de la pelota, los jugadores se pueden mover a cualquier parte en su lado de la red.

(Ilust. E). El próximo saque es del lado izquierdo de la línea de servicio. Después de que se anota un tanto, la bola se lleva al lado del jugador que sirve (use el botón RESET). La posición de saque siempre comienza del lado derecho de la línea base del jugador y se alterna del lado derecho al izquierdo de la línea de servicio después de cada tanto. Al final del primer juego, el otro jugador será el que saque para el segundo juego. Los jugadores se continúan alternando en el saque hasta que un jugador gana el "SET".

PUNTUACION

JUEGO ... El jugador que saca siempre lleva la puntuación y deberá anunciar los tantos después de cada punto. La puntuación en tenis es como sigue.

LOVE = Puntuación de 0

15 = 1 tanto

30 = 2 tantos

40 = 3 tantos

("GAME") JUEGO = 4 tantos

EJEMPLO: El Jugador 1 saca y anota un tanto. El anuncia su puntuación primero. En el próximo saque se contrincante anota un tanto. El anuncio es "15 iguales". La puntuación continúa hasta que un jugador gana el "GAME" (juego). Se gana un juego solamente cuando un jugador gana por dos tantos, como por ejemplo "Juego a 30". Si la puntuación está en "40 iguales", continúa el juego hasta que un jugador anota dos tantos seguidos.

SET ... El primer jugador que gane seis juegos (GAMES) gana el "SET"; pero debe ganar por un margen de cuando menos dos Juegos (Games) sobre su contrincante.

MATCH ... El primer jugador que gane 2 de 3 SETS, gana el MATCH.

FUTBOL AMERICANO

ELEMENTOS DEL JUEGO



TARJETA MAESTRA No. 3
(PARA JUGADAS DE PASE
Y PATADA)



TARJETA MAESTRA No. 4
(PARA JUGADAS DE
CARRERA)



**PANTALLA DEL
JUEGO**



**Tablero del
Campo
de Juego y
Computador**



**MARCADOR DEL
ESTADIO ODISEA**



BALON MARCADOR



MARCADOR DE YARDAS



CARTAS DE "PASE" (20)



CARTAS DE "CARRERA" (20)



CARTAS DE "KICK-OFF" (10)
(PATADA DE SALIDA)



CARTAS DE "PATADA" (10)
(PATADA DE DESPEJE)



**2 JUEGOS DE
CARTAS DE "JUGADA"**
Cada juego contiene 3 cartas



**1 carta de Pase
1 carta de Carrera
1 carta de Patada**

UN RAPIDO REPASO A LOS FUNDAMENTOS DEL FUTBOL AMERICANO

El balón se pateo desde la yarda 40 del equipo PATEADOR. Cuando un miembro del equipo OFENSIVO toma posesión del balón, correrá regresando el balón y tratando de llegar a la meta contraria. El balón será detenido y puesto de nuevo en circulación en el punto en que la carrera de su portador sea detenida.

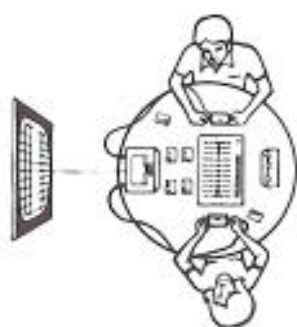
El equipo OFENSIVO gana yardas con pases, carreras, patadas y por los castigos en contra del equipo DEFENSIVO.

EL EQUIPO OFENSIVO pierde el balón si no logra avanzar 10 yardas en 4 jugadas (downs); en un "fumble" (soltar el balón) que la DEFENSA recupera; en un pase interceptado; o cuando se anota un touchdown.

ANOTACIONES

Touchdown	6 puntos
Patada después de un touchdown ("punto extra")	1 punto
Gol de campo	3 puntos
"Safety" *	2 puntos

*(Cuando el balón es detenido detrás de la meta del equipo que se encuentra a la OFENSIVA en una jugada de carrera, el equipo que se encuentra a la DEFENSIVA anota y será también el RECEPTOR del siguiente Kick-Off o patada de salida).



PREPARACION

1. Inserte la Tarjeta Maestra No. 3 en la Unidad de Control Maestro.
2. De vuelta al control de VELOCIDAD hasta el ajuste más lento.
3. Coloque la pantalla de FOOTBALL en la pantalla del televisor.
4. Coloque los Elementos del Juego como se ilustra y baraje cada paquete de cartas.

EL JUEGO

Los jugadores echan un volado. El ganador puede:

- A). Elegir entre patear o recibir.
 - B). Escoger la meta que desea defender.
- El oponente elegirá la opción restante.

LA PATADA DE SALIDA

(Ilust. A). El equipo que hará el Kick-Off o patada de salida se coloca sobre la línea de su yarda 40. EL RECEPTOR se coloca entre las líneas de la yarda 0 y la yarda 10.

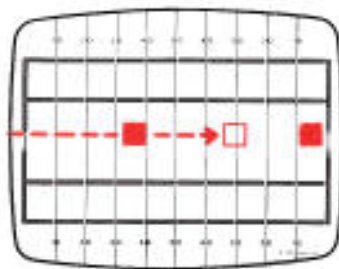
Cada jugador ajusta su Control "ENGLISH" con el indicador central hacia arriba. El balón debe estar del lado del jugador de la OFENSIVA. (Use el botón "RESET").

El balón es pateado cuando el jugador de la OFENSIVA aprieta su botón "RESET". El usa su control "ENGLISH" para hacer que el balón burle al RECEPTOR. Usando su control VERTICAL solamente, el RECEPTOR trata de atrapar el balón; si lo logra, el balón rebotará considerándose una "atrapada". Sin embargo, el RECEPTOR no deberá moverse hasta que el balón haya pasado la línea de la yarda 40 del PATEADOR.

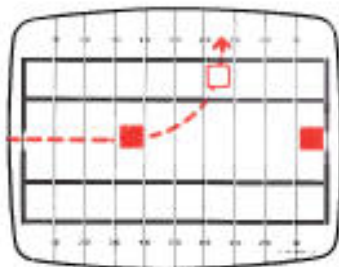
(Ilust. B). Si el balón sale fuera del campo (arriba o abajo de la pantalla), será pateado de nuevo desde cinco yardas más atrás. (El balón será pateado entonces desde la línea de la yarda 35 del PATEADOR).

(Ilust. C). Si el RECEPTOR pierde el balón y la patada va hacia la zona de diagonales, es un TOUCHBACK AUTOMÁTICO. El balón se coloca entonces en la línea de la yarda 20 del RECEPTOR y es un "PRIMERO Y DIEZ".

(Ilust. D). Si el RECEPTOR atrapa el balón (la luz rebota en el jugador), la acción en la pantalla se detiene y la jugada se continúa en el Tablero del Campo de Juego. EL RECEPTOR tiene derecho a un "regreso de patada", pero antes, el PATEADOR toma la carta de arriba de su paquete de cartas de Kick-Off para determinar de cuántas yardas fue la patada de salida.

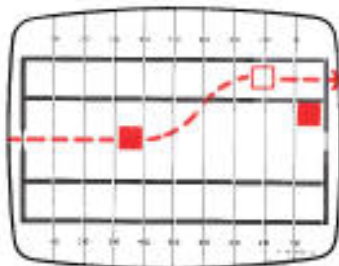


A



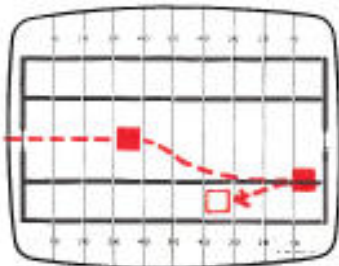
FUERA DEL CAMPO

B



TOUCH BACK AUTOMÁTICO

C



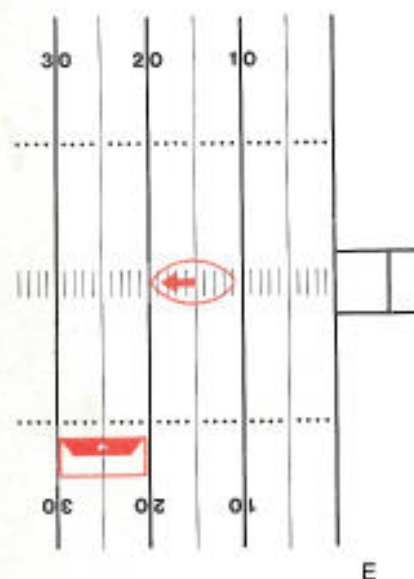
EL RECEPTOR HACE
EL REGRESO DE
PATADA

D

EL FACTOR VIENTO

EL PATEADOR tira los dados y determina el efecto del viento por medio del Computador en el Tablero del Campo de Juego. El total que arrojan los dados se busca en los números blancos que están en seguida del renglón "jugada". Una vez localizada la columna correspondiente se busca en ella el número que corresponde al renglón "Kick-Off-Viento" y de este modo se determina el número de yardas a favor o en contra del pateador por efecto del viento.

Si el viento está a espaldas del PATEADOR, se suma el número de yardas obtenidas —si patea en contra del viento, se resta dicho número de yardas. (El viento sopla siempre en dirección Oeste como se indica en la brújula del Tablero del Campo de Juego).



(Ilust. E). La posición del balón se marca con el Balón Marcador sobre el Tablero del Campo de Juego. El Marcador del Estadio Odisea se actualiza a lo largo del juego ("touchdowns", "downs", "jugadas", "cuarto", etc.).

EL REGRESO DEL KICK-OFF

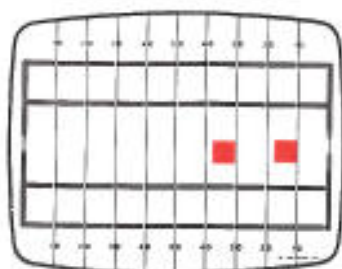
Cuando el RECEPTOR atrapa el balón, tira los dados y lee cuántas yardas obtiene en el renglón marcado "Regreso de Kick-Off" en el computador. Una "X" indica una carrera de escapada. (El corredor tira los dados una vez más y multiplica el total por 5 para determinar el número de yardas que obtuvo). El Balón Marcador se mueve entonces sobre el Tablero del Campo de Juego para indicar su nueva posición.

LA SELECCION DE LA JUGADA

Después de mover el indicador para marcar la posición del balón, el jugador de la OFENSIVA decide su siguiente jugada. Coloca una de sus tres cartas de "Jugada" sobre la mesa con la cara blanca hacia arriba. La defensa trata de adivinar la jugada y coloca sobre la mesa (también con la cara blanca hacia arriba) una de sus cartas de "Jugada". Los jugadores voltean sus cartas simultáneamente. Si la DEFENSIVA logró adivinar la estrategia de la OFENSIVA, esto tendrá un gran efecto sobre el resultado del juego. (Esto se explica más adelante).

ACTIVANDO EL JUEGO

La OFENSIVA coloca la Tarjeta Maestra apropiada en la Unidad de Control Maestro. (Tarjeta Maestra No. 3 para pases, patadas de salida y patadas de despeje; Tarjeta Maestra No. 4 para jugadas de carrera). Después de que cada jugada ha sido anotada en el Tablero del Campo de Juego, la OFENSIVA coloca su luz sobre la pantalla, en el mismo lugar que el Balón Marcador. La DEFENSIVA se coloca a un cuadro de luz de distancia.

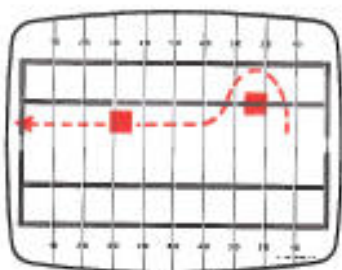


F

LA JUGADA DE CARRERA (Tarjeta Maestra No. 4)

(Ilust. F). La OFENSIVA coloca a su jugador sobre la línea de golpeo. La DEFENSIVA se coloca a un cuadro de luz de distancia, como se ilustra.

Cada jugador quita su mano de su control HORIZONTAL y la pone sobre la mesa, pero puede accionar su control VERTICAL mientras se dan las señales.

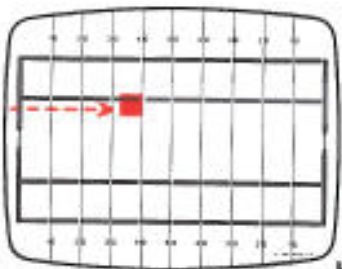


G

UNA EXITOSA JUGADA DE CARRERA

La OFENSIVA da las señales - 3 a 5 cifras de 1 ó 2 dígitos (32, 64, 76 "Jaik") al grito de "Jaik", cada jugador lleva su mano a su control HORIZONTAL.

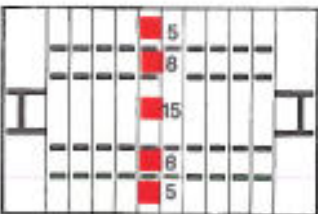
(Ilust. G). El jugador de la OFENSIVA trata de que el balón pase a su oponente. El jugador de la OFENSIVA no podrá salir por arriba o abajo de la pantalla pues estaría fuera del campo de juego y sufriría un castigo de 5 yardas.



H

EL JUGADOR HA GANADO 15 YARDAS CON BASE EN LA CARTA QUE SE MUESTRA ABAJO.

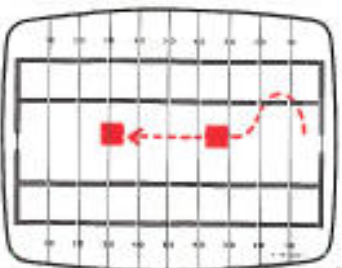
Si el jugador de la OFENSIVA logra sacarle ventaja a su oponente y cruza la zona de meta de la pantalla, la jugada es exitosa. La OFENSIVA devuelve a su jugador a la pantalla usando solamente su control HORIZONTAL (Ilust. H). El juego se detiene en la pantalla y se reanuda en el Tablero del Campo de Juego. El jugador de la OFENSIVA toma entonces una carta de su paquete de cartas para "Carrera" a fin de determinar las yardas ganadas. (Ilust. I). Si su jugador está tocando una línea HORIZONTAL, obtiene la mayor cantidad de las yardas que se indican en la carta de "Carrera". El balón marcador se mueve para indicar el avance.



LA CARTA DE CARRERA MUESTRA LAS YARDAS GANADAS EN UNA EXITOSA JUGADA DE CARRERA.

Si salió una carta de "Escapada", La OFENSIVA tira los dados y multiplica el número por 5 para determinar las yardas ganadas.

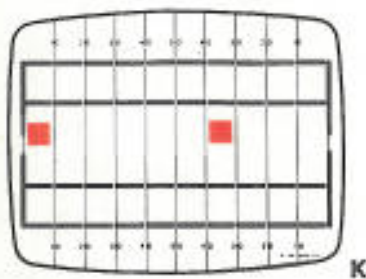
Si el jugador de la OFENSIVA no tiene éxito en lograr sacarle ventaja a su oponente, uno de los jugadores desaparecerá de la pantalla, indicando esto que se ha hecho contacto con el cuerpo (Ilust. J). El juego se detiene en la pantalla. No se ganan yardas y si la DEFENSIVA no adivinó la jugada de la OFENSIVA, no hay castigo.



J

LA OFENSIVA ES DETENIDA EN UNA JUGADA DE CARRERA SIN ÉXITO.

Importante. Sin embargo, si la DEFENSIVA adivinó la estrategia de la OFENSIVA, tira los dados para determinar el castigo en contra del equipo de la OFENSIVA. Los resultados se leen en el renglón de "Carrera" del Computador. El balón marcador se mueve para indicar el castigo. Una "X" en dicha línea de resultado, significa un "fumble" recuperado por la DEFENSIVA.

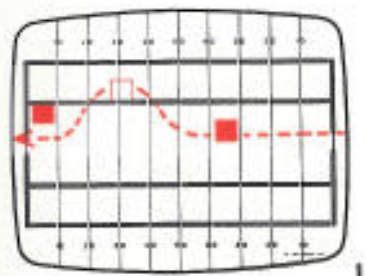


K

LA JUGADA DE PASE (Tarjeta Maestra No. 3)

(Ilust. K). La OFENSIVA coloca a su equipo en la línea de golpeo. La DEFENSIVA se repliega entre la yarda 0 y la yarda 10. La OFENSIVA da señales y al grito de "Jaik" aprieta su botón RESET para lanzar el pase.

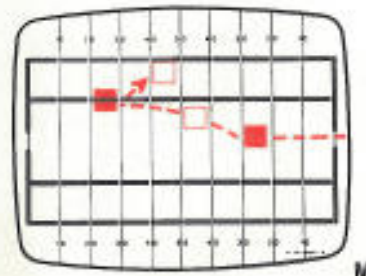
El jugador de la OFENSIVA usa su control "ENGLISH" para hacer que el balón burle a la DEFENSIVA. Si el balón sale hacia arriba o hacia abajo de la pantalla, el pase es incompleto. La OFENSIVA comienza la siguiente "jugada". ¡El balón DEBE salir por la zona de meta para ser un pase completo! (Ilust. L).



L

Si el pase es completo, el jugador de la OFENSIVA escoge una de las cartas del paquete para "Pase" a fin de determinar las yardas ganadas. Si una carta de "Pase Sorpresa" es la escogida, la OFENSIVA tira los dados y multiplica por 5 para encontrar el número de yardas ganadas. El balón marcador se mueve para señalar el avance.

Si el balón rebota en el jugador de la DEFENSIVA, el pase es incompleto. (Ilust. M). Si la DEFENSIVA no adivinó la jugada el pase sencillamente se considera incompleto y no hay castigo.



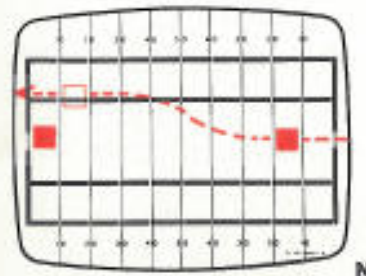
M

SIN EMBARGO, SI LA DEFENSIVA adivinó la jugada, el jugador de la DEFENSIVA tira los dados para determinar el castigo en contra de la OFENSIVA. El resultado se lee en el renglón de "Pase" en el Computador y el balón marcador se mueve para indicar el castigo. Una "X" en dicho renglón indica una intercepción.

LA PATADA DE DESPEJE (Tarjeta Maestra No. 3)

La OFENSIVA está sobre la línea de golpeo. La DEFENSIVA está entre las líneas de la yarda 0 y la yarda 10.

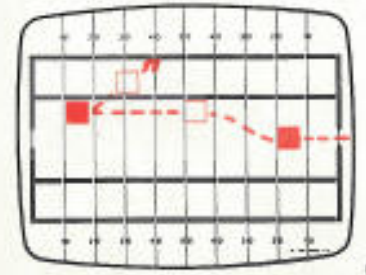
La OFENSIVA da señales. Al grito de "jaik" aprieta su Botón "RESET" para hacer la patada y usando su control "ENGLISH" trata de hacer que el balón burle al RECEPTOR. (Ilust. N).



N

Si la patada pasa al RECEPTOR y sale de la pantalla, no hay "regreso de patada". EL PATEADOR toma entonces una carta del paquete para "patada de despeje" para determinar el número de yardas ganadas. Tiran los dados y se lee el efecto del viento en la línea marcada "Patada/Viento" en el Computador.

Si la patada es atrapada por el RECEPTOR, éste la regresa. (El balón rebotará en el RECEPTOR, significando entonces la "regresada"). (Ilust. O). El juego se detiene en la cubierta y se reanuda en el Tablero de Juego.



O

EL RECEPTOR tira los dados y lee el resultado en la línea marcada "Regreso de patada" del Computador. Una "X" como resultado, indica una "escapada". El RECEPTOR tira los dados de nuevo y multiplica el total de los dados por 5 para determinar el total de yardas ganadas. Se mueve el balón marcador sobre el Tablero del Campo de Juego para señalar la nueva posición.

EL GOL DE CAMPO

El jugador puede declarar e intentar un gol de campo si está dentro de la extensión de yardas indicadas en la carta del computador (de la yarda 0 a la yarda 60 de la DEFENSIVA). El sólo tira los dados y lee en el Computador los resultados:

"+" es un gol de campo exitoso. El equipo consigue 3 puntos y hay una nueva patada de salida.

"0" es un gol de campo frustrado. La oposición comienza una nueva jugada en su yarda 20.

CASTIGOS

Fuera de lugar ("off-side"): Si un jugador cruza la línea de golpeo antes de que el balón sea puesto en movimiento. **5 yardas**

Procedimiento ilegal: Si un jugador activa una jugada sin usar la tarjeta correcta de juego. **5 yardas.**

EL JUEGO

El juego está dividido en cuatro cuartos. Cada cuarto consta de 20 jugadas. Los jugadores cambian de balón y posición en el campo después de cada cuarto, y vuelven a barajar sus paquetes de cartas de Pase, Carrera, Patada de Despeje y Patada de Salida al principio de cada cuarto.

¡LOS MINUTOS FINALES!

Durante las cuatro últimas jugadas de cada mitad, si la OFENSIVA está dentro de la línea de la yarda 40 de la DEFENSIVA, puede declarar y lanzar un "Pase Sorpresa". Inserta la Tarjeta de Juego No. 3 y sigue las instrucciones especificadas para la JUGADA DE PASE. Si tiene éxito, tira los dados y multiplica por 5 para determinar el número de yardas ganadas. Si fracasa en su intento, el balón es automáticamente interceptado. Su oponente consigue una carrera de escapada solamente tira los dados y multiplica por 5 para determinar su número de yardas. En cualquier caso, el cambio de posición se anota en el Tablero del Campo de Juego y el partido se reanuda.

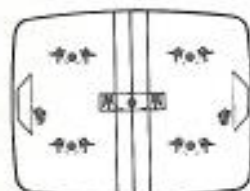
HOCKEY

... compita por el trofeo en el Estadio Odisea driblando con el disco, haciendo el saque y atacando la portería.

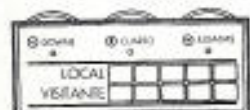
ELEMENTOS DEL JUEGO



TARJETA MAESTRA No. 3



PANTALLA DEL JUEGO



MARCADOR DEL ESTADIO ODISEA

PREPARACION

1. Inserte la Tarjeta Maestra No. 3 en la Unidad de Control Maestro.
2. Gire el control de VELOCIDAD al ajuste más lento.
3. Coloque la pantalla de HOCKEY sobre la pantalla del televisor.
4. Cada jugador ajusta su control ENGLISH con el indicador central hacia arriba.
5. (Ilust. A). Los jugadores mueven sus luces hasta las posiciones centrales para el saque.
6. Oprima el botón Reset para activar el DISCO. Debe moverse hacia adelante y hacia atrás entre los dos jugadores. Puede ser necesario algún ajuste del ENGLISH para lograr esto. Gradualmente aumente la velocidad del disco conforme adquiera mayor habilidad para jugar HOCKEY.

EL JUEGO

El juego comienza con el saque al centro de la pista.

SAQUE: Ambos jugadores se ponen con sus manos alejadas de los manipuladores y colocadas sobre la mesa, piso o en sus piernas.

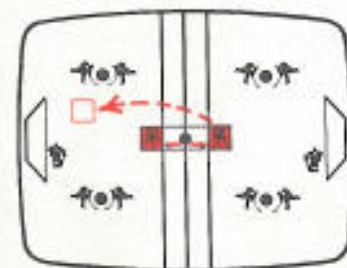
A la cuenta de tres, mueven rápidamente las manos a sus Manipuladores y usando el control ENGLISH cada uno intenta maniobrar el DISCO rebasando a su contrincante. (Ilust. B).

(Los jugadores se turnan en el conteo para cada saque).

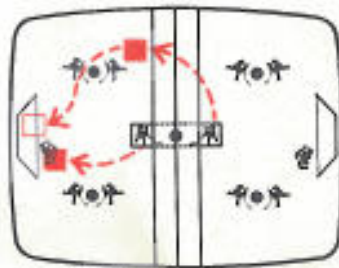
TIRO A GOL: (Ilust. C y D). La ofensiva debe cruzar la línea roja, hacia el terreno del adversario, antes de poder efectuar un TIRO A GOL que sea válido, de otra manera el gol no cuenta y se hace un nuevo saque en el centro de la cancha. También después de cada gol se hace nuevamente un saque al centro.



A

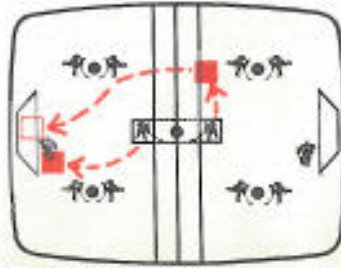


B



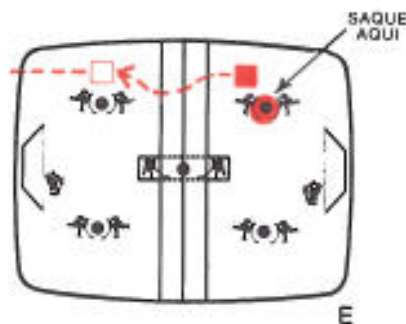
EL GOL CUENTA

C

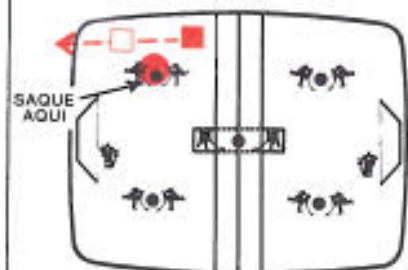


EL GOL NO CUENTA Y SE VUELVE A SACAR

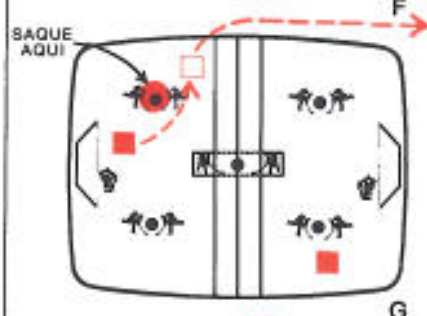
D



CONGELAMIENTO: (Ilust. E). Si el DISCO cruza la línea roja y sale de la pantalla del lado de gol sin entrar a la red, se CONGELA el DISCO y se efectúa un saque en el ala del campo del jugador ofensivo.



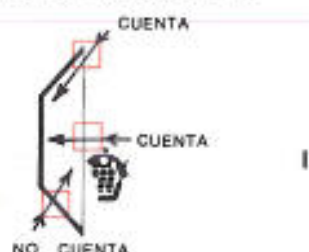
(Ilust. F). Si el DISCO pasa la red y el jugador OFENSIVO hizo el tiro estando dentro del campo del DEFENSOR, el saque se hace en el círculo más cercano al lado donde el DISCO salió.



FUERA DE LUGAR: (Ilust. G). Si el DISCO sale del campo de juego por la parte superior o inferior y no regresa a la pista antes de llegar al lado de gol de la pantalla, se considera FUERA DE LUGAR. El saque se hace en el círculo más cercano al punto donde el DISCO salió.



PASE POR FUERA DEL CAMPO: (Ilust. H). Si el disco sale del campo de juego por la parte superior o inferior y regresa a la pista antes de llegar al lado de gol de la pantalla, se considera un buen PASE POR FUERA DEL CAMPO.



GOLES: (Ilus. I). Las redes de color se iluminan al anotar un gol pero el disco no puede entrar a través de la línea negra. La puntuación es de 1 tanto por cada gol. Para que se pueda considerar un gol legal, el DISCO debe penetrar la red en alguna de las formas que se ilustran.

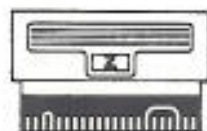


CASTIGO: (Ilust. J). Si el Portero entra en su propia área de color de la red mientras está defendiendo su Portería, comete una FALTA ("FOUL"). El Portero que cometió la falta deberá utilizar solamente una mano en su Manipulador durante las próximas dos jugadas.

EL JUEGO: El juego consiste de tres PERIODOS. Cada PERIODO está limitado a 20 jugadas. Se considera que se ha iniciado una nueva jugada cada vez que se oprime el botón RESET. Utilice el Marcador del Estado Odisea para llevar el control de las jugadas.

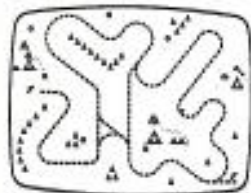
SKI

... Su avión privado acaba de aterrizar en una pequeña pista de aterrizaje en lo más profundo del corazón de las montañas Vazhdole. Amárrese sus botas, póngase sus esquíes y a ver que tal le va deslizándose por estas peligrosas laderas. (Para 1 ó más jugadores).



ELEMENTOS DEL JUEGO

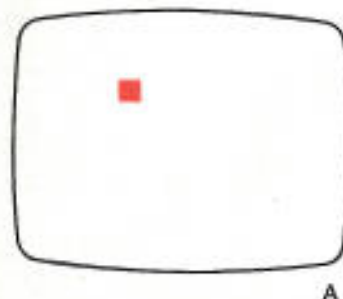
Tarjeta Maestra No. 2



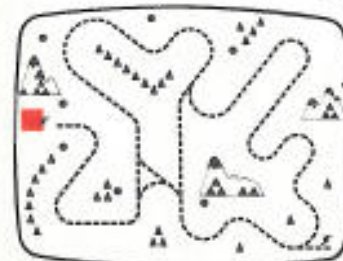
Pantalla del Juego



Marcadores adheribles (para la versión "C" del Juego) de la hoja de Círculos Marcadores Odisea.



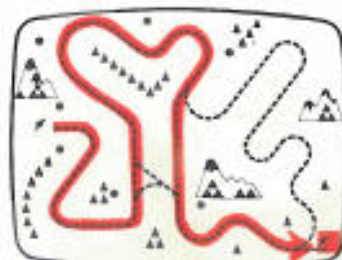
A



B



C



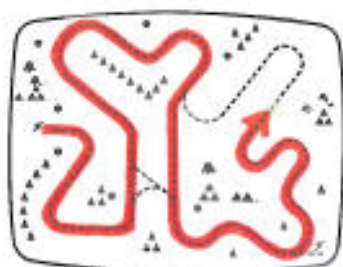
D

PREPARACION

1. Inserte la Tarjeta Maestra No. 2 en la Unidad de Control Maestro.
2. (Ilust. A) Use sus controles para quitar a uno de los jugadores de la pantalla.
3. Coloque la pantalla de SKI sobre la pantalla de su televisor.
4. (Ilust. B) Coloque la luz restante atrás de la figura del esquiador en el principio de la pista.
5. Decida por cual de las 3 pistas va a usted a esquiár.

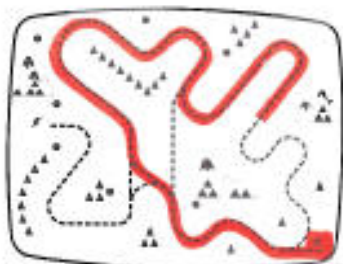
... **LA PISTA DE SAN MORITZ (Ilust. C)**—Esta pista es para los principiantes; para acostumbrar al nuevo "esquiador" con lo fundamental del deporte, que cobre confianza en sí mismo y adquiera habilidad para poder después recorrer las pistas más largas.

... **LA PISTA ASPEN (Ilust. D)**—Esta pista es para intermedios, es más larga que la pista San Moritz y presenta más peligros y sacudidas... ¡Un verdadero reto al esquiador de fines de semana!



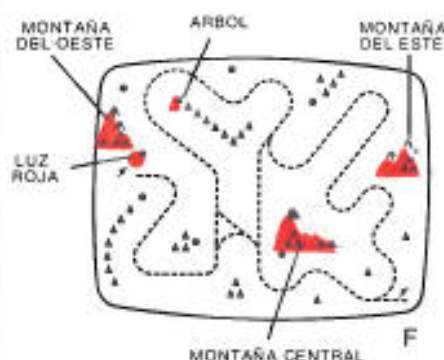
LA PISTA VA HACIENDO LAS VUELTAS INDICADAS

E 1



... Y CONTINUA COMO EN LA ILUSTRACIÓN D

E 2



F

LA PISTA OLIMPICA (Ilust. E)—La pista para profesionales, es la más larga y la más peligrosa. Requiere de máxima habilidad, destreza y velocidad.

EL JUEGO

Hay tres versiones del juego que puede usted escoger. Para empezar la competencia, en cualquiera de las tres versiones que usted escoja, uno de los jugadores debe dar la señal de salida (1-2-3, arrancan). Entonces el "esquiador" comienza su descenso pista abajo. Cuando el "esquiador" termina su carrera el otro (o los otros) jugadores inician su bajada por la pista. Los controles HORIZONTAL y VERTICAL se usan para guiar al "esquiador". Al terminar cada "esquiador" 3 recorridos, se anota su puntuación.

I. METODOS POR PUNTOS

(Ilust. F). Cada vez que uno se sale de la pista (la luz desaparece) recibe un castigo de 5 puntos, además de las siguientes sanciones:

Si se enciende una luz roja	10 puntos
Si se enciende un árbol	15 puntos
Si se enciende:	
La Montaña del Este	25 puntos
La Montaña Central	30 puntos
La Montaña del Oeste	25 puntos

El jugador que acumule el menor número de puntos es el que gana.

II. METODO POR TIEMPO

Compita contra el segundero del reloj. Cada vez que su luz desaparezca de la pista agregue un segundo a su tiempo, MAS las siguientes sanciones:

Si se enciende una luz roja ...	agregue 2 segundos
Si se enciende un árbol ...	agregue 3 segundos

Si se enciende la luz de cualquiera de las montañas queda *descalificado* para ese recorrido. El competidor con el mejor tiempo es el que gana.

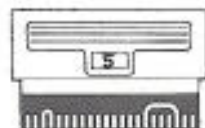
III. METODO POR TIEMPO Y DISTANCIA

- Compita contra el segundero del reloj. El jugador esquía hasta que se sale de la pista.
- Se coloca un marcador de esquíes (de los que vienen en la hoja de Círculos Marcadores Odisea) en el sitio en que la luz del jugador desapareció de la pista. Se anota el tiempo.
- El segundo jugador trata de mejorar el tiempo del primero hasta la marca ... y continúa pista abajo hasta que se sale, estableciendo en esta forma un nuevo record. Se coloca un marcador, en el sitio en que salió de la pista y también se anota su tiempo.
- El siguiente jugador trata de romper el record de tiempo y distancia de los dos primeros jugadores.
- A cada jugador se le dan 3 oportunidades para mejorar los records de tiempo y distancia.
- El ganador es el jugador que esquía la *distancia más larga en el menor tiempo*.

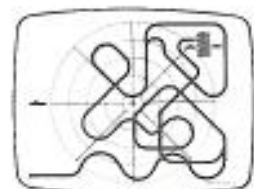
SUBMARINO

...Navegue con su flota hasta puerto seguro a través de peligrosas aguas infestadas por submarinos.

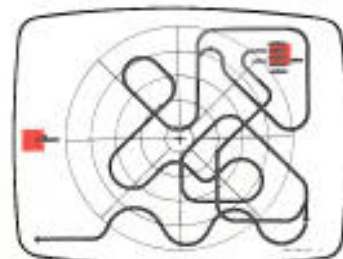
ELEMENTOS DEL JUEGO



TARJETA MAESTRA
No. 5



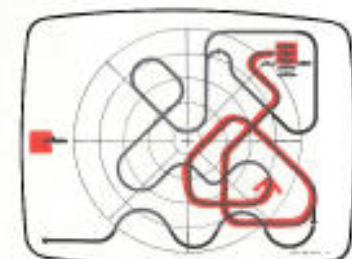
PANTALLA
DEL JUEGO



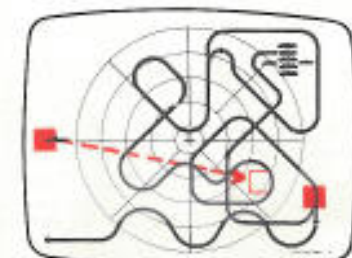
A



B



C



D

PREPARACION

1. Inserte la Tarjeta Maestra No. 5 en la Unidad de Control Maestro.
2. Coloque la pantalla de SUBMARINO sobre la pantalla del televisor.
3. Ambos jugadores ponen sus controles "ENGLISH" con el indicador central hacia arriba.
4. (Ilust. A). El jugador de la izquierda (Jugador 1) es el CAPITAN DEL SUBMARINO y toma su posición en su submarino. El jugador de la derecha (Jugador 2) es el COMANDANTE DE LA FLOTA y toma su posición en ella.
5. (Ilust. B) Ambas unidades de control se colocan juntas, como se muestra.

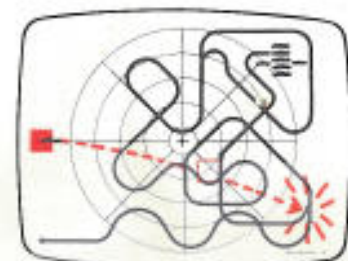
EL JUEGO

(Ilust. C). Usando sus controles HORIZONTAL Y VERTICAL el Comandante de la flota dirige sus barcos a lo largo de las rutas azules del mar. (Los barcos que aparecen en la pantalla del juego representan un número limitado de barcos).

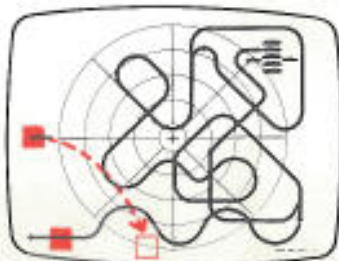
(Ilust. D). EL CAPITAN DEL SUBMARINO lanza sus torpedos apretando el Botón "RESET" y dirige la trayectoria del torpedo hacia la flota con su Control "ENGLISH".

(Ilust. E). Cuando se da en el blanco, ambos, el torpedo y el barco desaparecen de la pantalla. EL CAPITAN DEL SUBMARINO carga su cámara de torpedos apretando el botón "RESET" del COMANDANTE DE LA FLOTA. El CAPITAN DEL SUBMARINO cuenta en voz alta cada barco que se hunde torpedeado o por minas. Si la flota se sale de las rutas azules del mar esto significa que ha encontrado una mina y que ha perdido uno de sus barcos. Después de que un barco es hundido, ya sea por torpedo o por minas, la flota prosigue su camino.

(Ilust. F). Cuando la flota llega al final de la ruta azul del mar y desaparece de la pantalla, esto significa que llegó a puerto seguro. El Comandante de la flota emprende dos misiones (Viajes) más y luego los jugadores intercambian controles. El GANADOR es el CAPITAN DEL SUBMARINO que hunda más barcos durante las 3 misiones, ya sea por torpedos o por minas.



E



F

EL GATO Y EL RATON

...¿Podrá el listo ratoncito eludir al malgenioso gato? Un divertido juego electrónico del escondite a base de sumas.

ELEMENTOS DEL JUEGO



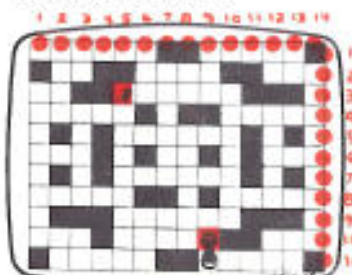
Tarjeta Maestra No. 4



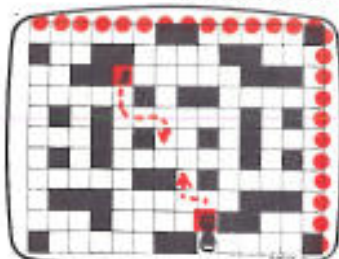
Pantalla del Juego



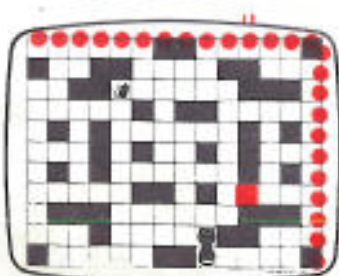
NUMEROS ADHERIBLES



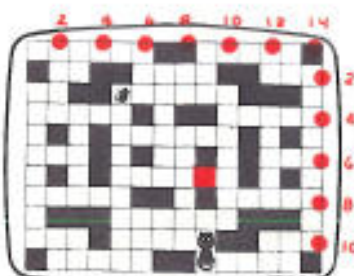
CASA DEL RATON



B



C



D

PREPARACION

1. Inserte la Tarjeta Maestra No. 4 en la Unidad de Control Maestro.
2. Coloque la Pantalla de Juego de EL GATO Y EL RATON sobre la pantalla del televisor.
3. (Ilust. A). Coloque los números (de la hoja de Marcadores Odisea) en la Pantalla de Juego.
4. El jugador de la izquierda (Jugador 1) es el GATO. El jugador de la derecha (Jugador 2) es el RATON.
5. Usando los controles Horizontal y Vertical coloque la luz del RATON sobre la figura del RATON y la luz del GATO sobre la figura del GATO. (Ilust. A). El cuadro azul en el rincón inferior derecho es la Casa del Ratón. Los otros cuadros azules representan las paredes y los muebles.

EL JUEGO

El juego comienza cuando un jugador cuenta hasta tres en voz alta. (Ilust. B). El ratón tiene que llegar a su casa sin que lo pesque el Gato. El Gato por otro lado trata de pescar al Ratón tan rápido como le sea posible. Ni el Gato ni el Ratón pueden entrar en los cuadros azules. Si cualquiera de los jugadores atraviesa un cuadro azul debe volver a su punto de partida. La figura del "Ratón" desaparecerá si lo pesca el Gato, entonces se detiene el juego.

PUNTUACION

(Ilust. C). En el punto de intercepción en el que el Gato hace desaparecer al Ratón, los puntos acumulados por el Ratón en su recorrido se anotan en una hoja de papel. Cada cuadro tiene un valor en puntos que se calcula sumando los números en las columnas horizontales y verticales como se muestra. El Gato atrapó al Ratón en un cuadro con un valor en puntos de 19 (columna de arriba 11, columna lateral 8). Entonces el Ratón recibe 19 puntos por ese recorrido.

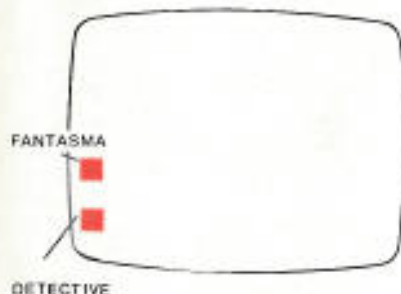
Al Ratón le tocan 3 recorridos en una Serie. Después los jugadores intercambian controles y el oponente se convierte en Ratón. El jugador que acumule el mayor número de puntos en sus tres recorridos como Ratón es el ganador.

VARIACIONES DEL JUEGO

(Ilust. D). Quite todos los números no-nes de la Pantalla de Juego. Se juega igual que antes, exceptuando que si el Ratón es atrapado en un cuadro sin número, su puntuación vale 0 para ese recorrido.

LA CASA EMBRUJADA

ELEMENTOS DEL JUEGO



... Usted es el Detective tanteando su camino en la oscuridad, mientras gatos, murciélagos y un Fantasma que desaparece, lo guían hacia un tesoro escondido. Diversión para personas de todas las edades (para dos o más jugadores).

TARJETA MAESTRA No. 4

PANTALLA DEL JUEGO

30 CARTAS DE "CLAVES"

13 CARTAS DE "MENSAJES SECRETOS"

PREPARACION

1. Inserte la TARJETA MAESTRA No. 4 en la Unidad de Control Maestro.
2. El jugador de la izquierda (Jugador 1), es EL DETECTIVE. El jugador de la derecha (Jugador 2), es el FANTASMA. Coloque las luces del DETECTIVE y el FANTASMA como se muestra a la izquierda.
3. Coloque la Pantalla de La Casa Embrujada sobre la pantalla del televisor.
4. Baraje las cartas de MENSAJES SECRETOS y póngalas boca abajo frente al DETECTIVE. Arregle las CARTAS CLAVE por orden numérico y póngalas frente al Fantasma.

EL JUEGO

El juego consiste básicamente en lo siguiente: EL DETECTIVE busca el tesoro secreto que se encuentra en la casa. Para llegar a él, tiene que recorrer distintas claves que se encuentran en toda la casa. Por cada clave que encienda él recoge la CARTA CLAVE correspondiente. Entre tanto, el FANTASMA, que se encuentra escondido en algún lugar, se le aparece en determinado momento haciendo más difícil su recorrido y tal vez obligándolo a perder algunas claves.

Después del primer recorrido, los jugadores cambian controles. El DETECTIVE pasa a ser el FANTASMA y viceversa. El jugador que en su turno de ser DETECTIVE reúna la mayor cantidad de Cartas Clave es el que gana.

(Ilust. A). Mientras el DETECTIVE voltea la cabeza, el FANTASMA coloca su propia luz detrás de cualquiera de las claves *exceptuando* el murciélago del tercer piso (las claves son los objetos traslúcidos de la casa, con excepción de las ventanas). En seguida el FANTASMA hace desaparecer su propia luz maniobrando la luz del DETECTIVE (cuando la luz del DETECTIVE toca la luz del FANTASMA, éste último desaparece). El FANTASMA ahora regresa la luz del DETECTIVE a la posición que se muestra en la ilustración y le dice al DETECTIVE que ya puede voltear.

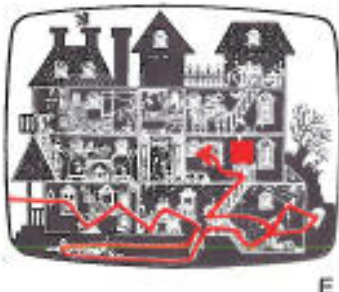
(Ilust. B). EL DETECTIVE entra a la casa por la puerta de la izquierda. El Fantasma le da al DETECTIVE una Carta Clave por cada clave que enciende el DETECTIVE en su búsqueda del tesoro secreto.



C



D



E

EL DETECTIVE TIENE QUE PASAR JUNTO AL FANTASMA SIN TOCARLO. EN ESTE EJEMPLO EL FANTASMA SE APARECE EN EL CANDELABRO.

(Ilust. C). Pero... el DETECTIVE tiene que recorrer sus claves en el orden correcto. (Vea la ilustración). Si el DETECTIVE enciende una clave fuera de la secuencia correcta, se considera un trabajo policiaco mal hecho y no recoge ninguna de las Cartas Clave que se le hayan pasado. Después continúa su búsqueda por el Tesoro Secreto.

(Ilust. D). Es más... si el DETECTIVE revela su posición, en una ventana, al encenderla, tiene que regresar a la clave anterior y devolver la Carta Clave al FANTASMA. Cuando el DETECTIVE se acerca a la clave que está justo antes del escondite del FANTASMA, el FANTASMA se le aparece sorpresivamente apretando su botón RESET (EL FANTASMA tiene que permanecer en ese lugar hasta que el DETECTIVE descubra el Tesoro Secreto).

(Ilust. E). EL DETECTIVE debe tener mucho cuidado de no acercarse demasiado al FANTASMA... o el FANTASMA desaparecerá y como castigo, el FANTASMA se queda con la mitad de las Cartas Clave que haya ganado el DETECTIVE. El DETECTIVE podrá eludir al FANTASMA sacándole la vuelta y buscando su camino a través de pasajes secretos y escaleras escondidas, que quizá lo pueden conducir a otro piso). Puede usar las Claves que ya ha encontrado como guías para su próxima clave, pero no se le dan Cartas Clave adicionales por encenderlas nuevamente.

MENSAJES SECRETOS

EL DETECTIVE toma una carta de Mensajes Secretos cuando llega a la misteriosa carta que está sobre el escritorio el tercer piso. Debe seguir las instrucciones escritas en el Mensaje. Si se le indica que regrese a la posición de una clave anterior, el DETECTIVE vuelve a ese lugar y continúa el juego volviendo a encender las claves en la misma secuencia anterior (Ahora tiene la oportunidad de ganar claves que previamente se le habían escapado). Si la posición de la clave a la que el DETECTIVE es enviado es una en la cual está escondido el FANTASMA, el DETECTIVE tiene que entregar la mitad de sus Cartas Clave, contando siempre a partir de la entrada de la casa embrujada. Cuando el DETECTIVE encuentra el Tesoro Secreto cuenta sus Cartas Clave. Ahora le toca el turno al otro jugador para ser DETECTIVE. El juego empieza y se desarrolla como el anterior. Anote su puntuación para que no se le olvide. El DETECTIVE que reúna más Cartas Clave, es el ganador.

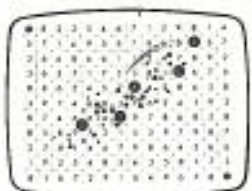
ANALOGICO

... ¡Una carrera en el espacio a través de un laberinto numérico de galaxias trazado por una computadora! Un fascinante juego electrónico de sumas para todas las edades.

ELEMENTOS DEL JUEGO



TARJETA MAESTRA No. 3



PANTALLA DEL JUEGO

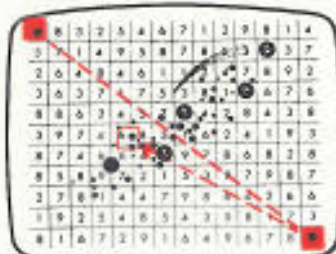


FICHAS (Use 16 fichas rojas)

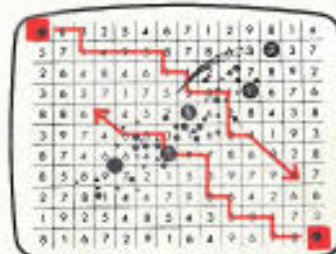
NON



PAR A



B



C

PREPARACION

1. Inserte la TARJETA MAESTRA No. 3 en la Unidad de Control Maestro.
2. Coloque la Pantalla de Analógico sobre la pantalla del televisor.
3. Gire el control de velocidad al ajuste más lento.
4. (Ilust. A). Usando los controles HORIZONTAL y VERTICAL el jugador de la izquierda (Jugador 1) trata de ir al planeta PAR. El jugador de la derecha (Jugador 2) trata de ir al planeta NON.
5. Ambos jugadores colocan sus controles ENGLISH marcando hacia arriba en posición central.

EL JUEGO

(Ilust. B). Los jugadores establecen contacto interestelar activando sus transceptores de rayos de luz. (El Botón RESET se oprime y la luz rebota diagonalmente entre los dos jugadores. Use el Control ENGLISH para determinar la trayectoria correcta de la luz).

Los jugadores echan un volado para decidir quien comienza. El jugador del planeta NON trata de llegar al planeta PAR antes que el jugador del planeta PAR llegue al planeta NON.

Si el jugador del planeta NON inicia el juego, *solo se podrá mover a un cuadro marcado con un número non*. Si el jugador del planeta PAR es el que empieza, *sólo se podrá mover a un cuadro marcado con un número par*.

(Ilust. C). Los jugadores se pueden mover en cualquier dirección vertical u horizontal un cuadro a la vez. Bajo circunstancias especiales podrán también moverse diagonalmente, sin embargo esto lo explicaremos pos-

teriormente. Las bases para las jugadas sucesivas del juego son las siguientes: El jugador PAR podrá moverse solamente a un cuadro cuyo número, sumado al del cuadro donde se encuentra el jugador NON, arroje un *número par*. NON sólo podrá moverse a un cuadro que arroje un número NON cuando sea sumado al del cuadro en donde se encuentra PAR.

Ejemplo: NON juega primero.

NON: Se mueve a 3.

PAR: Se mueve a cinco ($3 + 5$ equivale a 8).

NON: Se mueve al seis ($5 + 6 = 11$).

PAR: Se mueve al dos ($6 + 2 = 8$),
y así sucesivamente.

NOTA: Cada jugador debe dar el total de la suma en voz alta antes de proceder a moverse.

Cada jugador usa su Control ENGLISH para mantener el contacto interestelar. Si el jugador que lleva el control del rayo interestelar pierde contacto, tiene que regresar un espacio y su oponente recibe una Ficha Diagonal, que es efectiva para hacer una jugada diagonal en cualquier momento del juego. (Use el Botón RESET para reactivar el rayo).

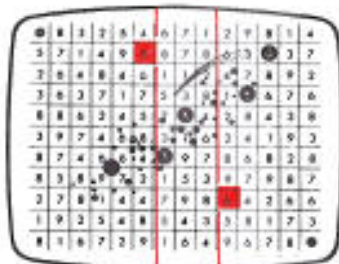
(*Ilust. D*). Una vez que los jugadores están a 3 columnas verticales del otro planeta ya no es necesario el contacto interestelar y se permite que el rayo desaparezca de la pantalla.

(*Ilust. E*). Cuando un jugador atraviesa el Cinturón Planetario recibe una Ficha Diagonal por cada vez que toca uno de los cinco planetas. Los jugadores no pueden ocupar el mismo cuadro a la vez.

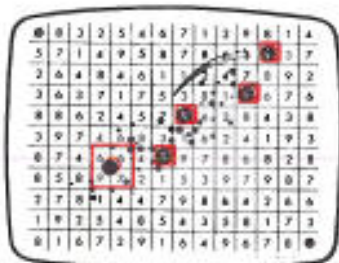
El jugador que llega primero al planeta de su oponente gana el juego.

VARIACIONES EN EL JUEGO

Use la luz interestelar como marcador de tiempo en el juego. Cada jugador tiene que anunciar su movida dentro del tiempo que al rayo le toma hacer cuatro cruzamientos transversales, o perderá su turno. Todas las demás reglas permanecerán igual a lo señalado.



D



E

RULETA

... ¡Toda la emoción del casino de Monte Carlo! ¡Deposite sus apuestas y trate de quebrar la Banca!

ELEMENTOS DEL JUEGO



TARJETA MAESTRA No. 6



PANTALLA DE JUEGO



TABLERO DE RULETA



FICHAS

BLANCAS ROJAS AZULES



DINERO ODISEA

PREPARACION

1. Inserte la TARJETA MAESTRA No. 6 dentro de la Unidad de Control Maestro.
2. Coloque la Pantalla de RULETA sobre la pantalla del televisor.
3. Se dividen las fichas entre los jugadores y cada uno recibe \$1,000.00 en billetes Odisea.

Fichas Blancas = \$5.00

Fichas Rojas = 10.00

Fichas Azules = 50.00

Un jugador es el Banco y el encargado de custodiar el saldo en billetes Odisea.

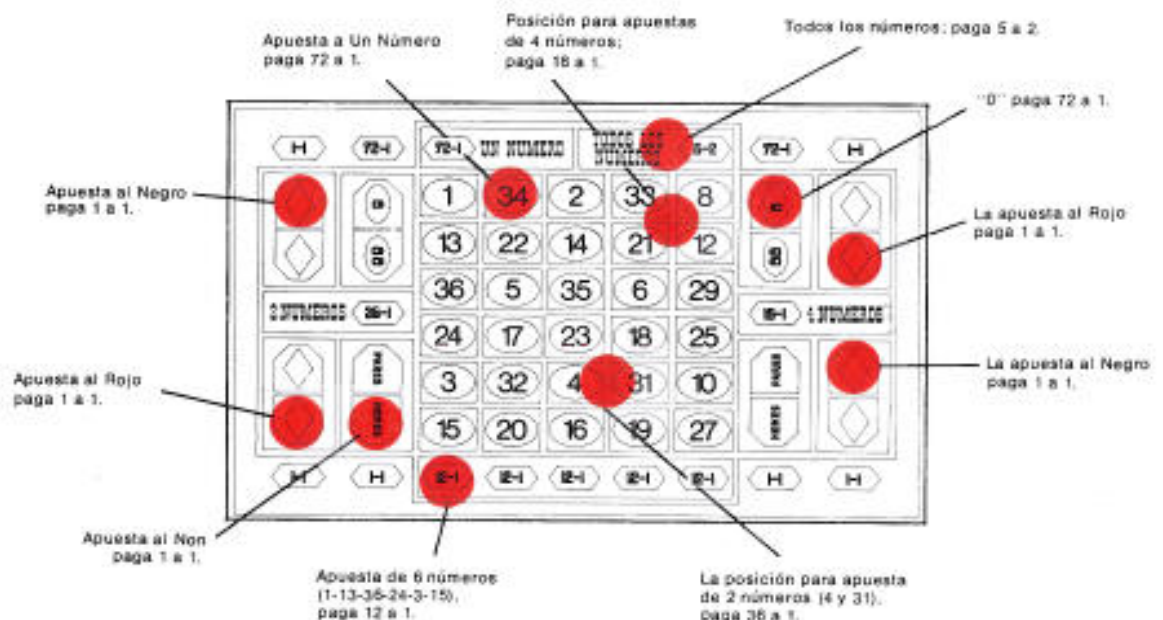
COMO COLOCAR LAS APUESTAS

Los jugadores hacen sus apuestas colocando sus fichas en el Tablero de Ruleta. Hay varias combinaciones que se pueden hacer en las apuestas y los posibles pagos están indicados en el Tablero de la Ruleta. Más adelante se explica esto.

- Para hacer una apuesta de 1 número, cubra este por completo con una ficha.
- Para hacer una apuesta de 2 números coloque la ficha de forma que ésta quede entre dos números.

- Para hacer una apuesta sobre cuatro números, coloque la ficha en forma tal que esta cubra las esquinas de los 4 números.
 - Para hacer una apuesta de 6 números coloque la ficha al final de la hilera de números, como muestra el grabado.
- Puede apostarle al negro, al rojo, a par, a non, al 0 y al 00.

La figura de abajo muestra la colocación correcta de las fichas para las distintas apuestas.



EL JUEGO

Solamente se usa el Manipulador No. 2 para jugar Ruleta.

Primero, se mueven al azar los controles VERTICAL y HORIZONTAL. El "Banco" aprieta el botón RESET y manteniéndolo oprimido ofrece el control VERTICAL u HORIZONTAL a alguno de los jugadores, el cual con los ojos cerrados y al azar hace girar el control que se le dio. Se sigue el mismo procedimiento con el control restante (Vertical u horizontal). El Banco puede ofrecer dicho control en *cualquier* posición (derecho, de lado, o de cabeza).

Ahora el Banco suelta el botón RESET y al hacerlo permite que la Bola se desplace y caiga en algún lugar en la ruleta. Si no aparece la Bola en el Tablero de la Ruleta, el BANCO vuelve a mover los controles manteniendo oprimido el botón RESET y soltándolo inmediatamente después. Si la Bola cae en "0" o en "00" la casa gana todas las apuestas a un número específico. ¡Buena Suerte!

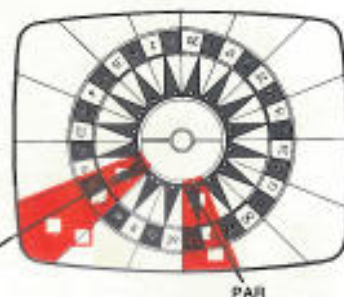
Gire otra vez.



LOS SIGUIENTES DIAGRAMAS MUESTRAN ALGUNAS DE LAS COMBINACIONES QUE PUEDEN HACER GANAR ALGUNAS DE LAS APUESTAS HECHAS EN EL TABLERO DE RULETA.

Si la bola cae en el círculo rojo central, queda fuera de juego y los controles se vuelven a mover.

NON
PAR



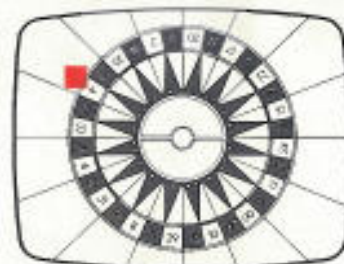
Apuesta NON-PAR. Los puntos solos o dobles que aparecen alternándose entre sí, en las puntas amarillas de la rueda de la ruleta marcan las áreas pares y nones. Si el cuadro de luz cae en cualquiera de los puntos ilustrados en el grabado, ganará.

NEGRO
ROJO



La línea negra indica que la sección negra gana.

El resultado de una apuesta al Negro o Rojo se determina guiándose por el color del segmento sobre el cual cae la bola.



Figuras que muestran las apuestas ganadoras en ...

Apuestas Pares y Rojas:

- Apuestas de un número, dos números, cuatro números, seis números o de todos los números, que hayan incluido al número cuatro son ganadoras.
- Las apuestas pares ganan.
- Las apuestas rojas ganan.



Los números apostados que ganan son el 12 y el 29.

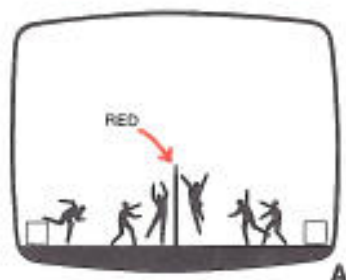
Apuestas de 2 números

Si la bola cae entre dos números, ambos ganan. En el grabado el No. 12 y el 29 ganan.

VOLIBOL

... Un juego que requiere el máximo de su coordinación electrónica ... Trate de rematar la bola sobre la red y ponerla fuera del alcance de su oponente.

ELEMENTOS DEL JUEGO



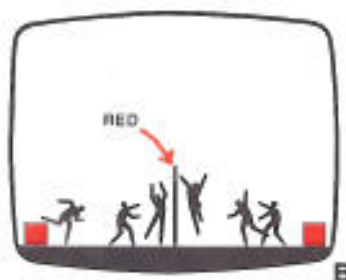
A



Tarjeta Maestra No. 7



Pantalla del Juego



B



C

1. LA BOLA PASA SOBRE LA RED Y BAJA HACIA EL PISO.



D

2. LA BOLA SALE FUERA DE LA PANTALLA DEL LADO DEL Oponente PERO ABAJO DEL "NIVEL DE LA RED". ES BUENO.

PREPARACION PARA EL JUEGO

1. Ambos jugadores usan sus controles horizontal y vertical para colocarse en los cuadros de juego que se encuentran en la parte inferior de la pantalla, en los extremos izquierdo y derecho. La red se encuentra a la mitad de la pantalla como se puede ver en la Ilust. B.

El jugador que aparece al lado derecho de la pantalla debe ser controlado por el manipulador del jugador del lado derecho. A la inversa, el jugador del lado izquierdo lo controla el manipulador del jugador del lado izquierdo. Cada jugador debe permanecer en su lado de la red.

2. Ambos jugadores ajustan su control English con el indicador central hacia arriba.

3. Oprima el botón Reset para poner la bola en movimiento. Cada jugador debe usar su Control English para hacer que la bola pase por encima de la red y luego baje hacia la cancha de su oponente. La bola debe ser dirigida hacia el suelo de la cancha y no está permitido que salga de la pantalla por arriba o por los lados (Vea Ilust. C). Sin embargo, si la bola sale de la pantalla por uno de los lados pero por abajo del nivel de la red, el punto es considerado bueno (Ilust. D). Por el contrario, si la bola sale por arriba del nivel de la red, la bola es considerada fuera del campo y el punto no es bueno (Ilust. E). Si la bola toca la red desaparecerá y se considera como punto malo. La bola se trae nuevamente al juego al apretar el botón Reset.

EL JUEGO

Ambos jugadores toman sus posiciones en sus cuadros de juego. Los jugadores deben tomar esas posiciones al comenzar cada servicio.

Los jugadores deben apretar el botón Reset para iniciar el voleo que decidirá el servicio. Para que el voleo sea legal, la bola debe pasar por arriba de la red tres veces, continuando entonces hasta que alguno de los jugadores pierda la bola. El último jugador que pase la bola sobre la red y la baje hacia el campo de juego de su oponente será el jugador que saque.



3. LA BOLA SALE DE LA PANTALLA POR EL LADO DEL Oponente PERO POR ARRIBA DEL "NIVEL DE LA RED". ESTÁ FUERA DEL CAMPO.

E



4. EL Oponente REGRESA LA BOLA MANEJANDOLA CON SU CONTROL ENGLISH DESPUES DE QUE LA GOLPEA CON SU JUGADOR.

F

El jugador que hará el servicio toma su posición y oprime el botón Reset para sacar la bola. Si el servicio es bueno, el oponente tratará de pegarle a la bola para enviarla a la cancha de su contrario (Ilust. F). Si el oponente falla en su intento de regresar la bola apropiadamente, el jugador que hizo el saque anota un punto y sirve otra vez. Si el servicio no es bueno (cuando la bola desaparece en la red o se va fuera de la cancha por la parte superior de la pantalla o por un lado pero arriba del nivel de la red) el servicio pasa a ser realizado por el oponente y el juego continúa en la misma forma. Solamente el jugador que hace el servicio es el que puede marcar puntos. Si falla el saque no se anota ningún punto y solamente cambia el servicio de un jugador a otro.

El primer jugador que anote 15 puntos gana el juego. El juego sólo se considera terminado cuando uno de los jugadores gana por una diferencia de por lo menos 2 puntos, como por ejemplo 15 a 13. De otra manera se continúa jugando hasta que se logre el margen de 2 puntos.

SIMON DICE

... Un juego para pre-escolares que desarrolla la coordinación de ojos y manos y ayuda a los niños a aprender a identificar las partes del cuerpo y asociarlas con la palabra escrita (2 ó 3 jugadores).

ELEMENTOS DEL JUEGO



TARJETA MAESTRA No. 2



PANTALLA DEL JUEGO



28 CARTAS DE SIMON DICE

REGLAS PARA 3 JUGADORES

1. Inserte la TARJETA MAESTRA No. 2 en la Unidad de Control Maestro.
2. Ponga la Pantalla de SIMON DICE sobre la pantalla del televisor.
3. Los jugadores seleccionan una figura (Niño o Niña) y tienen que maniobrar su luz sobre esa figura durante todo el juego.



A



B

4. (Ilust. A). Cada jugador mueve su luz hacia su cuadro como muestra el grabado.

5. Las cartas de SIMON DICE son barajadas y después se colocan frente al tercer jugador que es SIMON.

EL JUEGO

(Ilust. B). SIMON voltea la primera carta de la baraja y anuncia, "SIMON DICE, vete a tu codo". El Jugador No. 1 y el Jugador No. 2 se van a su codo. El primer jugador que llegue al codo gana la tarjeta marcada con "CODO". Si SIMON piensa que ha habido un empate la carta se colocará al final de la baraja. Si "Simón" no dice en voz alta "Simón Dice" los jugadores *no deben moverse*. Si alguno de los dos se mueve sin esta contraseña, tiene que devolver una de las cartas ganadas. El juego continúa hasta que se agotan todas las tarjetas.

El jugador que reúne más tarjetas, gana.

REGLAS PARA 2 JUGADORES

Si solo juegan dos jugadores estos se alternan en voltear tarjetas, después a la cuenta de tres dirigen sus luces a la parte indicada por la tarjeta que ha sido volteada. El jugador que llega primero a este punto gana la tarjeta. Si hay empate la tarjeta se coloca hasta abajo de la baraja. El jugador que reúna el mayor número de tarjetas gana el juego.

LISTA PARA VERIFICACION DE FUNCIONAMIENTO

Si usted nota que su sistema Odisea parece que no funciona bien, la lista de verificaciones que se incluye enseguida le ayudará a determinar si su equipo requiere servicio.

1. Si usted no obtiene una imagen apropiada de los juegos en la pantalla del televisor cuando una Tarjeta Maestra es insertada en la Unidad de Control Maestro.

- A. Gire los controles horizontales y vertical de ambos manipuladores. Si las imágenes no aparecen en la pantalla continúe con esta lista.
- B. Verifique que el Selector de Canales de su televisor esté indicando el canal apropiado, el cual deberá ser el mismo que el del selector de canal que se encuentra en el interior de su unidad de Control Maestro.
- C. Verifique que la Tarjeta Maestra esté insertada en forma apropiada con el número de la misma hacia afuera. Verifique también que esté insertada totalmente.

D. Verifique que la palanca del Selector Antena Juego está en la posición de juego (Game) y que este Selector Antena-Juego ha sido instalado en forma apropiada.

E. Verifique que el Cable Maestro esté insertado en la parte superior del Selector Antena-Juego y en la Unidad de Control Maestro.

F. Verifique las Baterías en su Unidad de Control Maestro para ver si están instaladas en forma adecuada. También, si su Odisea ha estado en operación por algún tiempo las baterías pueden estar débiles y deben ser reemplazadas.

2. Si las imágenes que aparecen en su televisor están distorsionadas entonces el problema puede ser el de un ajuste en los controles del televisor.

A. Verifique que el Selector de Canales del televisor se encuentra en el canal apropiado para los juegos.

B. Ponga el Selector de Canales de su televisor en el canal correspondiente a una estación televisora local y coloque la palanca del Se-

lector Antena-Juego en la posición T. V. Ajuste los controles de la televisión en la medida de lo necesario para obtener una imagen normal.

C. Si obtiene una imagen normal, mueva la palanca del Selector Antena-Juego a la posición "Game" y ponga su televisor en el canal apropiado en el que Odisea debe usarse. Ajuste la "sintonía fina" del televisor.

3. Si usted ha experimentado problemas con solamente uno de los juegos.

A. Verifique las instrucciones para estar seguro de que ha escogido la Tarjeta Maestra apropiada y que ha sido insertada en la Unidad

de Control Maestro de manera adecuada.

B. Verifique su Tarjeta Maestra para ver si no está visiblemente dañada.

JUEGOS Y MATERIALES ADICIONALES

Si una Tarjeta Maestra o una Pantalla de Juego se encuentra dañada o se ha perdido, póngase en contacto con su distribuidor autorizado Magnavox para obtener repuestos. Su distribuidor autorizado Magnavox también tendrá disponibles un cierto número de juegos adicionales. Cada uno de estos juegos tendrá la Tarjeta Maestra, la Pantalla de Juego y demás elementos que se requieran para jugar.

GARANTIA

CONSTRUCCIONES ELECTRONICAS, garantiza al comprador original de ODISEA que su equipo está libre de defectos, tanto en materiales como en manufactura, por tres meses a partir de la fecha de compra y bajo las siguientes condiciones: Los sistemas que se encuentran bajo la protección de esta garantía son los siguientes: unidad de control maestro, dos manipuladores, selector antena juego, cable maestro y tarjetas maestras. Cualquiera de los elementos antes mencionados para los cuales se encuentre algún defecto, debe

ser enviado para su inspección al distribuidor autorizado Magnavox que hizo la venta. Cualquier sistema que se encuentre defectuoso será reemplazado con uno nuevo.

Las partes que sean repuestas durante el período de garantía son garantizadas por el mismo término que implica esta garantía.

Esta garantía solo será válida cuando el producto sea sujeto a un uso normal y comprado a un distribuidor autorizado Magnavox en México. La garantía no cubre las baterías ni se extiende a un sistema que haya sido modificado o dañado.

**Una experiencia
de juego y aprendizaje
totalmente nueva
para personas de cualquier edad**

ODISEA

Por

Magnavox

